
Nisekoi
ANIME NEW TYPE

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏·人

¥14

2007.12

Vol. 26



本辑赠品

真·三国无双5

2008主题年历

[卷首特稿]

2007年末商战战果

大盘点

[特别企划]

乱世巨星

游戏世界的

50位枭雄

[卷尾特辑]

游戏中的**人名招牌**

[传世之书]

Activision Blizzard

的前世今生

全新栏目「游戏人物」

上田文人×名越稔洋×小林裕幸

卷首

今天，你被谁踢了屁股？

20世纪最伟大的成功学导师戴尔·卡耐基曾经在其著作《人性的弱点》里讲述过这样一个故事。

英国的温莎王子（即后来的英王爱德华八世）幼时曾在帝文夏郡达特莫斯学院读书——这个贵族军事学院相当于我国当年的黄埔军校。一天，一位海军军官发现他在哭，就问他出了什么事。他开始不肯说，但最后还是说了实情：他被学院里的其他学生们踢了屁股。于是教官把所有的学生都召集起来，先向他们解释王子并没有告状，但他表示想弄清楚为什么大家要如此对待温莎王子，因为王子待人向来温文尔雅，极少犯错。

学生们脸红了，在互相推诿了半天之后，终于坦白承认说：他们希望自己将来能够得意地跟别人讲，我曾经踢过国王的屁股。

要知道，每个人在每天都可能遇到来自各方的批评，我们应该学会分析哪些是客观的批驳，而哪些则是恶意的“踢屁股”。对于一针见血的批评，哪怕对方的措词再严厉刻薄，我们也应当虚心听取，因为它往往比你自己的感觉更加接近客观事实；然而，对待那些莫名的嘲讽与攻击，我们则完全没有回应的必要，甚至都不必放在心上，一笑了之即可。

之所以谈起这个话题，是因为最近我认识的许多初出茅庐的撰稿人与喜欢写作的读者都在不同程度上遇到了类似的事情：在网络上写的一些文章往往在达到一定点击率或加为精华后便招来一片非议，其中一些偏激的言语甚至令他们中的某些人产生了放弃写作的念头。“我觉得自己快被他们逼疯了，这些人怎么就不仔细把文章看完再下结论呢？算了，再不写这种东西了，没意思！”前天晚上，一个网友在QQ上对我如是发牢骚说。

我不知道他说的是不是气话，但无论如何，这种因噎废食的想法是不足取的。请各位牢记，那些恶意批评你的人们之所以乐于这样做，是因为这能使他们获得一种自以为重要的感觉，而这通常也意味着你已经有所成就，并且值得别人注意。德国有句谚语：“愚者的快乐便是从强者那里发现弱点，从而得到满足。”如果你立志要成为高人一等的强者，成为鸡群中的仙鹤，又怎么可以绊倒在“愚者的嘲笑”这种小石头上呢？

不要在意那些恶意的冷嘲热讽，它们不值得你去浪费宝贵的时间，因为世界上不论什么事情永远都会有反对的呼声回荡，即使它们再荒谬，你也无法抹消它们的存在，这是一种必然。换个角度来看，耶稣一生共有十二个门徒，其中犹大背叛了他，彼得则在事发后三次否认自己认识耶稣——背弃他的人占了1/6，你又凭什么认为自己会比耶稣做得更好呢？抛开那些不切实际的杂念吧，真正决定未来旅途方向的是你自己的双腿，而不是在脚边咬扯裤腿的那些阿猫阿狗。自信一点，不用再害怕被别人踢疼屁股，就把那当作是对你的一种认可与恭维好了，对于网络上那些刻薄的评论家们而言，并不是人人的屁股都能进得了他们的法眼的，因为——

借用姜文老师在《太阳照常升起》里的一句经典台词：“那可是屁股啊！”

D·S

2007年12月14日

《游戏·人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805



游戏·人第26辑
封面、封底绘制：丁琳
封面设计：张金涛
感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

Contents

卷首特稿

■/RAIN & 清国倾城

2007年末商战 战果大盘点

每年第四季度是一年中最重要的年末商战时期，这段时间内的游戏销售额通常占到全年的一半以上，因此各大游戏公司大多将全年最重要的游戏都集中在这段时间内推出。今年的年末商战是微软、索尼和任天堂进行势力割据的重要时期，对未来的发展有着非常重大的意义，而且今年末的大作阵容也是近年来罕见的超强阵容。虽然年末商战尚未结束，但是目前看来战果已经基本确定了，任天堂的Wii无疑是三大次世代主机中人气最高的一部，在全球各地都遥遥领先；而X360则凭借其有史以来最强的游戏阵容取得了出色的成绩，即使是在三红危机仍未结束的情况下，仍然在美国本土卖得极为火爆；而PS3目前仍然未摆脱颓势，虽然采取了大胆的降价策略，但是缺乏大作阵容使其吃了不少亏。不管怎样，在这个空前热闹的年末商战里，游戏产业的规模将会再度大幅膨胀，迎来最为辉煌的一年。

市场调查篇

日本的年末商战是在11～12月间，在年末商战之前，《FAMI通》杂志就对玩家和商家进行了调查，这次调查共有526名读者和104家游戏店填写了有效问卷。在这份问卷中，《Wii Fit》以绝对优势胜出，在玩家最受期待的游戏产品综合排行榜中位列第一。

日本玩家与商家年末商战最期待产品

1 Wii Fit 102票

特别设计的Wii平衡板体现了Wii在体感玩法上的无穷拓展性，也成为任天堂在Wii的第二阶段里重点扶持的游戏，可以说是《Wii Sports》的后继作品，荣登期待榜首并不稀奇。

2 X360 58票

可以说是本榜最大的黑马，虽然X360在日本一直陷入苦战，但自从11月1日宣布降价5000日元后，现在玩家只要花不到3万日元就可以买到简装版，很多玩家表示开始关注该主机了。

3 Wii 56票

Wii在9、10月份间的销量一度低迷，不过进入11月后开始强劲回复，在日本仍然是最畅销的次世代主机。

4 PS3 48票

11月11日，售价仅为39980日元的40GB版PS3上市后使其销量得到大幅攀升，不过仍然有很多玩家表示PS3售价太高且缺乏大作。

5 超级马里奥银河 47票

自从NDS上的《新超级马里奥兄弟》之后，沉沦已久的马里奥在日本再度复苏，这次相隔5年的正统续作理所当然成为最受期待的游戏之一。

6 勇者斗恶龙IV 33票

《勇者斗恶龙》这个国民级RPG系列虽然已经被重制了无数次，但每一次都是成为百万级游戏，此次在NDS上推出自然成为掌机上最有力的作品之一。

7 最终幻想IV 30票

NDS重制版《最终幻想III》销量超过百万套，成为"《FF》系列"销量最高的重制游戏之一，使用相同的引擎将系列的经典之作复苏，相信也会有不错的成绩。

8 NDSL 23票

NDSL无疑是今年年末商战期间日本销量最高的主机，不过由于参与调查的多数人都已经拥有，因此期待度不是很高。

9 真・三国无双5 17票

由于PS3和X360在日本的普及率都很低，因此作为系列革新之作的《真・三国无双5》受期待程度比以往低了很多。

10 PSP-2000 15票

PSP-2000发售之后一度成为日本最畅销主机，虽然其后被NDS重新夺冠，但目前仍然稳坐硬件畅销榜的第二把交椅。

各主机最期待游戏TOP3

下面的排行榜是由玩家与店家从11～12月发售的游戏中选择3款最期待的游戏（可复选，最多选3款）而统计出来的结果。其中家用机游戏最受期待的当属《超级马里奥银河》，其他大多是续作以及重制作品。

NDS

排名	游戏名	发售日	票数
1	勇者斗恶龙IV	11月22日	143
2	最终幻想IV	12月20日	114
3	莱顿教授与恶魔之箱	11月29日	78

PSP

排名	游戏名	发售日	票数
1	星之海洋 初次启程	12月27日	71
2	大众高尔夫携带版2	12月6日	57
3	凉宫春日的约定	12月27日	37

PS2

排名	游戏名	发售日	票数
1	SD高达G世纪 战魂	11月29日	44
2	胜利十一人2008	11月22日	41
3	超级机器人大战OG外传	12月27日	34

Wii

排名	游戏名	发售日	票数
1	超级马里奥银河	11月1日	137
2	Wii Fit	12月1日	105
3	生化危机 安布雷拉历代记	11月15日	46

PS3

排名	游戏名	发售日	票数
1	真・三国无双5	11月11日	96
2	GT赛车5 序章版	12月13日	73
3	胜利十一人2008	11月22日	34

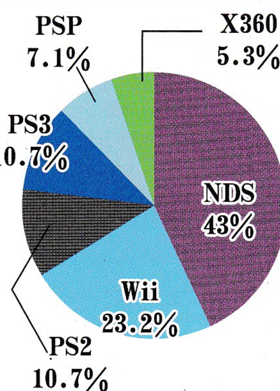
X360

排名	游戏名	发售日	票数
1	失落的奥德赛	12月6日	127
2	皇牌空战6	11月1日	68
3	刺客信条	11月29日	59

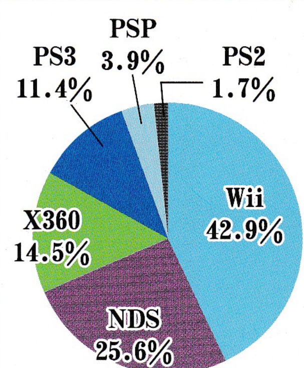
CHECK! 带动年底商战的主机将会是哪一台？

回答了期待的游戏之后，下面的一道问题是店家和玩家心目中的2007年末商战主角，商家与玩家的意见有很大不同。商家认为NDS最能带动年末商战，这显然是比较符合实情的，商家方面对市场情况毕竟是比较清楚的。而玩家则认为Wii最为重要。商家与玩家差异最大的是X360，玩家对其期待度颇高，主要原因是"价格已经降到可以入手的程度"、"因为有大作推出"之类。

店家意见



玩家意见



对2007年末商战的看法 店家篇

这一部分主要是调查各商店的大作订购情况，店家能够较为准确地预测年末商战的走势，就是以各游戏的订购情况为依据。在调查中可以发现，《勇者斗恶龙IV》的订购情况最火爆，《超级马里奥银河》也不错。从该榜来看，大多数游戏都是续作或者以热门角色为主题制作的游戏。在这种局面下，在X360这个低普及率主机上推出的《失落的奥德赛》能够挤入前十名可以说是不错的成绩。

热门游戏订购量排行榜

排名	游戏名	主机	发行商	发售日
1	勇者斗恶龙IV	NDS	Square Enix	11月22日
2	超级马里奥银河	Wii	任天堂	11月1日
3	真・三国无双5	PS3/X360	Koei	11月11日
4	SD高达G世纪 战魂	PS2	NBGI	11月29日
5	皇牌空战6	X360	NBGI	11月1日
6	莱顿教授与恶魔之箱	NDS	Level-5	11月29日
7	凉宫春日的约定	PSP	NBGI	12月27日
8	超级机器人大战OG外传	PS2	Banpresto	12月27日
9	最终幻想IV	NDS	Square Enix	12月20日
10	失落的奥德赛	X360	微软	12月5日

店家意见

●Wii独占游戏《任天堂全明星大乱斗X》的延期实在是一大损失。这次可能是一场缺乏超大作的年底商战。（琦玉县）

●虽然说觉得很多好玩的游戏将要发售，但是感觉每一款都缺乏决定性，该进多少货真是让人头疼啊！（佐贺县）

●觉得热门游戏好像都集中在NDS和PS2上，希望其他主机也能加油。（石川县）

●《任天堂全明星大乱斗X》的延期非常令人遗憾，不过也给其他游戏带来了好机会。（宫城县）

●我认为这是一个让PS2玩家转移到PS3上的好机会。这应该会是SCE决胜的关键时期吧！（兵库县）

●发售的游戏过度集中在年底这段时期上，光是要把Wi-Fi等商品知识记住都很辛苦。（三重县）

玩家意见

●由于希望能够在零用钱的预算范围内多玩到一些不同的游戏，因此可能会集中在NDS上吧。（35岁男性 上班族）

●以预算资金而言最多能买4套游戏。由于PS3与X360游戏售价较高，因此会以掌机游戏为主。（32岁男性 无职）

●今年没有新主机发售，所以可以把钱都花在游戏上。要买的还包括《任天堂全明星大乱斗X》和《潜龙谍影4》等明年初发售的游戏。（26岁男性 上班族）

●老实说这次并没有想买的游戏。既然新主机已经出了，希望能够多推出一些崭新的游戏。（35岁男性 打工族）

●有了可以全家同乐的《Wii Fit》，年底应该可以一家玩得很开心了。（29岁家庭主妇）

●想要玩得游戏非常多，不知道该从哪款下手了。看来这次可以享受一段久违的游戏生活了。（25岁男性 个体户）

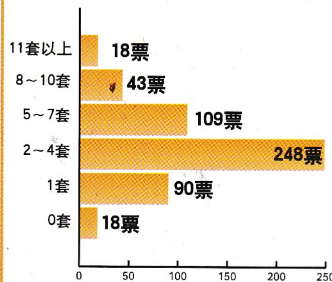
●《DQIX》延期让人觉得非常遗憾。（22岁学生）

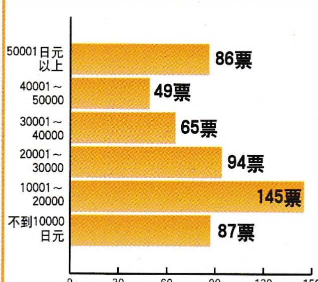
●PS3虽然已经降价了，但还是很贵，今年还是持币观望吧。（18岁学生）

●会再买一台X360。想玩的游戏实在太多了，真希望能够分身。（21岁学生）

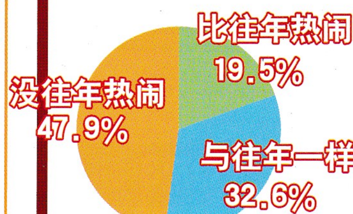
对2007年末商战的看法 玩家篇

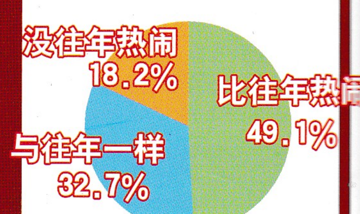
这个部分让玩家回答了两道题目，一个是要购买的游戏数量，另一个是购买游戏的资金预算。大多数玩家准备购买2～4套游戏，多数玩家比较倾向于购买掌机游戏。而在游戏购买的资金预算方面，50001日元以上的玩家占了15%，可以说是相当高的比例。而且预算这么高的玩家，大多数表示他们想要购买已经降价的PS3或X360。





Q.2007年的年末商战与往年相比会更热闹吗？



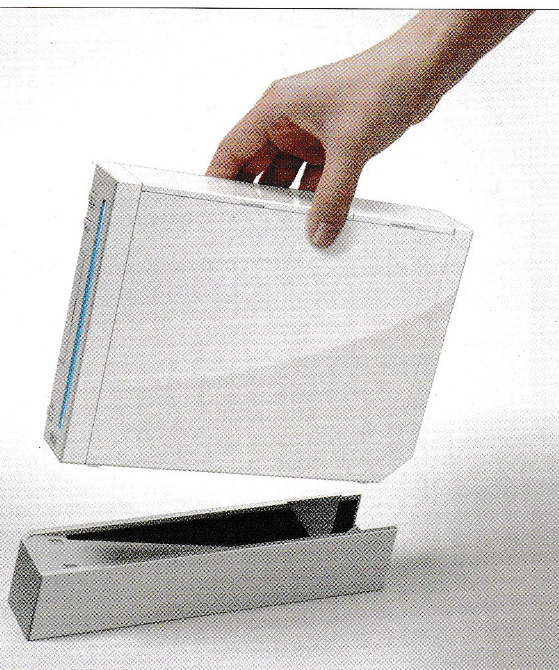


硬件篇

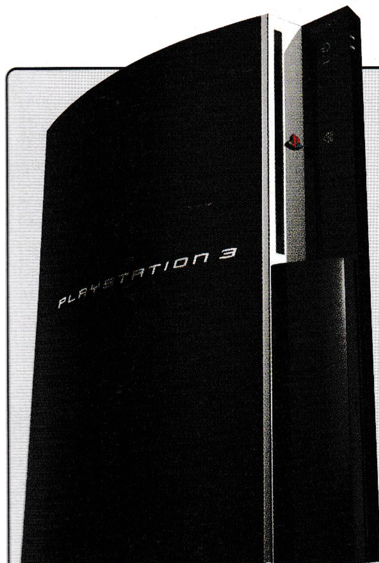
Wii

今年年末商战最热销的硬件仍然是Wii，虽然任天堂已经将Wii的月产量提高到180万台，但仍然是僧多粥少。任天堂和商家虽然对年末Wii的需求情况已经有很乐观的估计，但是事实仍然超出了他们的预计，因此造成了严重的缺货局面，其中以欧洲地区最为火爆。根据英国著名游戏零售集团HMV透露，Wii在他们的各分店一直非常紧俏，每次到货没多久就被抢购一空。例如在牛津大街的旗舰店，只用34分钟就可以把所有新到货的Wii全部卖光。HMV游戏销售部门主管Tim Ellis说：“Wii竟然以如此快的速度被抢购一空，这种情况着实让那些一直等待入手Wii的消费者感到失望，更糟糕的是这种情况在各地都差不多。要是年底得不到货源补充，那恐怕我们真得大哭一场了。”由于任天堂注定已经无法满足玩家的需求，为了避免缺货进一步加剧，任天堂只能从控制需求量方面下手。据《营销周刊》报道，任天堂目前已经将英国地区的Wii广告计划撤销，换成了NDS的广告宣传。

在美国，Wii同样遭遇缺货，尤其是进入11月份之后，很多玩家只能通过上网高价竞拍才能买到，这导致Wii在eBay上被炒到了天价。据统计在eBay上有5000台Wii是以超过400美元的平均价卖出的，某些附带热门游戏的Wii甚至卖到了600美元以上。正如美国任天堂总裁雷吉所说，在这个年末商战时节里，任天堂面临的最大问题是需求量过高，导致供应严重不足，他说：“我们在发售时就比较乐观，但没人能预见到Wii能领先其他两台游戏机那么多。”据统计，在感恩节当周，Wii在美国就卖出了35万台。



在日本，Wii的人气明显不及欧美，缺货的情况并没有出现，在40GB版PS3上市后，一度落后于PS3。不过进入12月之后，Wii在日本也有较为明显的销量反弹，目前已经稳坐家用机销量榜首。



PS3

由于《潜龙谍影4》、《鬼泣4》、《GTAIV》等大作都延期到明年发售，今年年末商战期间索尼只能通过大胆的降价举措抵挡Wii和X360的强力冲击，不过仍然无法摆脱垫底的命运。尽管如此，在10月份40GB版PS3陆续上市后，还是获得了一定的成绩。

在欧洲地区，PS3的表现最为出色。自从10月初40GB版PS3发布之后，PS3在欧洲的销量一直是在X360之上，周销量的领先幅度在2～5万台之间。索尼在欧洲投放的广告攻势也非常强大，以至于在PS3的普及率仍然低于X360的情况下，一些跨平台游戏的PS3版销量都超过了X360版。在美国，PS3销量远远落后于X360和Wii，不过自从40GB版推出后，销量的上升势头还是很明显的，10月底80GB版PS3降价100美元之后，周销量从之前的3.5万台，一下子提高到了7.5万台，11月2日40GB版PS3上市后，周销量提高到了10万台以上。在至关重要的感恩节当周，PS3的销量比前一周提高了245%。Wedbush Morgan分析家Michael Pachter预测12月份PS3在美国可卖出80万台。

在日本，PS3的销售情况也还算不错，在40GB版以及《真·三国无双5》的刺激下连续两周领先于Wii，不过后来又被Wii反超。1月底《鬼泣4》上市后，有望令PS3销量实现大幅反弹。由于PS3的销量提升是以降价为代价，索尼表示本财年游戏部门的亏损可能会达到之前预期数字的两倍。

X360

9月份《光环3》打响了年末商战的第一炮，为X360带来了一个辉煌时期。今年末微软拥有进入游戏业以来大作阵容最为强盛的一年，在《光环3》的带动下，X360于9月份的销量超过了Wii，但是进入10月份后被Wii反超。进入11月之后，美国的次世代战争成为Wii与X360之间的两强之争，感恩节当周，X360的销量达到了31万台，与Wii的差距仅4万，微软表示这一数字是PS3的两倍。不过SCEA方面很快发表声明说："微软方面所预测的PS3销量数据错得离谱。"分析家Michael Pachter预测X360有望于12月卖掉150万台。

在欧洲和日本，X360的表现都不算理想，虽然大作很多，但受三红灯的冲击也很大。一些大作的X360版虽然素质明显较高，销量反倒不及PS3版，例如《职业进化足球2008》存在严重帧数问题的PS3版就卖得比X360版多。在日本X360仍然是在苦战，虽然在各种市场调查中，玩家已经开始对X360表示明显的兴趣，但在热闹的年末商战里，X360在日本的周销量仍然是在几千台之间徘徊，就算是有《失落的奥德赛》这种大作刺激仍然于事无补。



附录

NPD：11月美国游戏市场规模达26.3亿美元

NPD的市场统计数据一直是美国游戏业最为关注的，12月14日，NPD终于发布了11月份美国游戏市场的统计报告。数据表明，该月美国游戏软硬件总规模(不含PC游戏)达到了26.3亿美元，这使得今年美国游戏市场只用了11个月就达到了131.2亿美元的规模，达到了去年全年的水平，加上最为火爆的12月旺季，很可能会实现分析家预计到180～190亿美元的目标。

11月份美国硬件销量榜

排名	主机	销量
1	NDS	153.0万
2	Wii	98.1万
3	X360	77.0万
4	PSP	56.7万
5	PS2	49.6万
6	PS3	46.6万

游戏篇

光环3

广告规模创记录

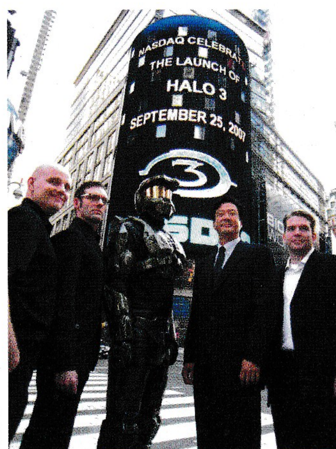
《光环3》能够获得330万套的首周销量，离不开微软投放的超大规模广告攻势。而这些广告大多是面向普通大众，而不仅仅是《光环》玩家。该作的广告覆盖了电视、广播、电影、报刊、网络等几乎各个方面，与好莱坞的电影大片处于同一级别，超过了以往的任一款游戏。《连线》杂志网站如此描述："本周《光环3》的发售是一个远远超越了我们这个小小的游戏世界的盛会。从《纽约时报》到《琼斯夫人》都争先恐后地报道。"CinemaBlend电影网站指出，《光环3》现象是游戏已经成为主流的证据，并且"与电影、广播和电视一样，游戏越来越为大众文化所接受。"

注：本文销量数字截至12月10日

午夜首卖会

2007年9月24日，除了美国上万家游戏零售店自己举办的午夜首卖会外，微软官方也在美国多座城市举办了首发庆祝活动，包括纽约、西雅图、洛杉矶和迈阿密，第一套《光环3》在午夜零点钟声敲响时卖出。此外在巴黎、马德里、阿姆斯特丹等欧洲名城也都举办了首卖会，不过也有部分地区因为当地政府的要求而取消活动计划，例如威斯敏斯特市政府担心深夜街头太多的排队者会导致意外情况出现，因此要求一些零售商放弃午夜首卖计划。

纽约 纽约的午夜首卖会是在BestBuy旗舰店举办，由Xbox LIVE主管Larry Hryb(外号Major Nelson)主持，排在队伍较前方的玩家可以获得模型、Zune、攻略、海报等赠品。该活动获得了各大电视台的全面报道，除了Spike TV和G4TV等游戏电视台外，还有CNN等综合新闻频道。此外9月25日当天，微软游戏制作室副总裁Shane Kim等



人还出席了纽约纳斯达克大楼外举办的庆祝活动。

西雅图 西雅图的首卖会举办了抽奖活动，抽中者可以免费获得传奇版、无线耳麦等赠品。

洛杉矶 该活动也得到了主流媒体的大力支持，由著名演员Zac Efron担任主持人，CBS电视台的《今晚娱乐》协办并报道。

迈阿密 著名橄榄球队"迈阿密海豚队"的球星Chris Chambers和Joey Porter出席了此次活动并且为玩家签名。

宣传影像



E3 2006亮相

《光环3》的第一个预告片在微软E3 2006的展前发布会中公开，这个预告片中有两句口号成为《光环3》最著名的口号。其一是"This is the way the world ends"（此为世界终结之道），引用自诺贝尔奖获得者T.S. Eliot的诗歌《The Hollow Man》。另外一个是预告片最后出现的"Finish the Fight"（结束战斗），该宣传口号贯穿《光环3》的绝大多数宣传活动，同时也被认为是微软试图称霸游戏业的野心宣言。

ESPN电视台"繁星夜"广告



2006年12月4日，一段60秒钟的CG动画在ESPN电视台播出，随后在Xbox.com和Xbox LIVE相继放出。这是为次年春季《光环3》公测准备的宣传影像，由获得奥斯卡奖的CG公司Digital Domain制作，采用真人实拍与CG结合的方式，本作新增的防护罩系统在该预告片中首次亮相。

E3 2007"英雄崛起"



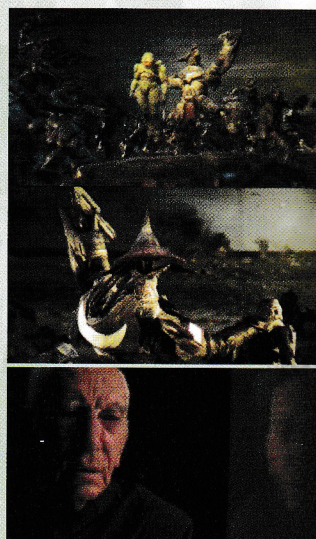
2007年7月11日微软E3展前发布会中公布的新影像，这段影像中已经可以看到本作的很多游戏系统特征。

实拍影像

由于在《光环3》公布期间，有关电影版的消息频繁传出，由彼得·杰克逊担任制片人的消息令人期待，为了提高人们对电影的关注度，微软让预定担任该片导演的Neil Blomkamp拍摄了多段影像。这些影像由《金刚》特效工作室Weta Workshop与Bungie联合制作。其中的第一段"Arms Race"在E3 2007中首次亮相，实拍与CG结合，可以看到各种武器装备的制造，为"结束战斗"做准备。探索频道中也插播了一段实拍的UNSC与星盟作战的影像。



"Believe"宣传活动

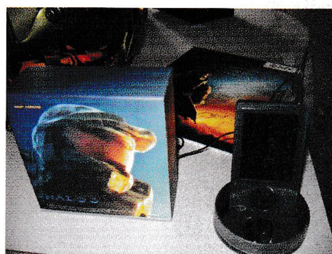


由著名游戏广告导演Rupert Sanders执导的一系列宣传影像，以类似于纪录片的方式描述了《光环3》中的一些战斗，微软还专门开放了一个"Believe"网站，声称为那些在人类历史上最伟大的战斗中死去的人们建立"John-117纪念碑"。这个所谓的纪念碑是面积为1200平方英尺、高12英尺的立体模型，通过网站人们可以自由查看模型，并且使用摄像头图标将其拍摄下来作为壁纸。

博物馆： Believe系列广告的第一部分是"博物馆"，"讲述者"是"新蒙巴萨战役"的幸存者Pawel Czernek少校，在27世纪的"人类博物馆"中他对着立体模型讲述那场战役的情形。

Believe： 仍然是围绕那个制作精细的立体模型，镜头在其中穿梭，同时配以钢琴旋律，影像的最后士官长引爆了手中的炸弹。

Zune《光环3》特别版



微软于2007年5月公布了《光环3》为主题的特别版Zune音乐播放器，该播放器仅在GameStop销售，有茶褐色和黑色两种款式，背面有《光环》标志。

《光环》棋盘游戏

WhizKids公司公布了一款特别版《光环》ActionClix棋盘游戏，于2007年9月18日发售，其全套售价高达250美元。



激浪游戏饮料

百事可乐推出了《光环3》主题的激浪游戏饮料，这是一种限定版的橙味饮料。

赞助云斯顿赛车

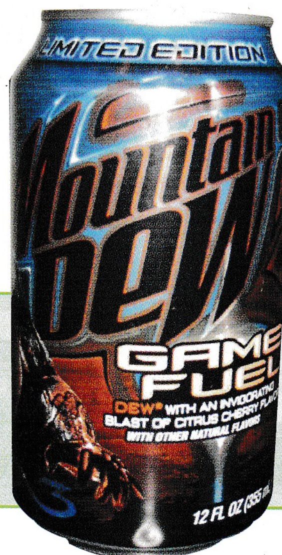
微软赞助的是Dover 400 Nextel杯赛中David Stremme驾驶的40号赛车，该车采用了《光环3》主题的喷漆，有趣的是，任天堂也在该比赛中给Wii做广告，赞助的对象是Greg Biffle驾驶的16号赛车。

汉堡王

汉堡王从9月24日开始举办《光环3》宣传活动，不仅提供了特殊套餐，还在饮料杯和包装纸上印上了《光环3》LOGO、士官长形象和"Believe"口号。

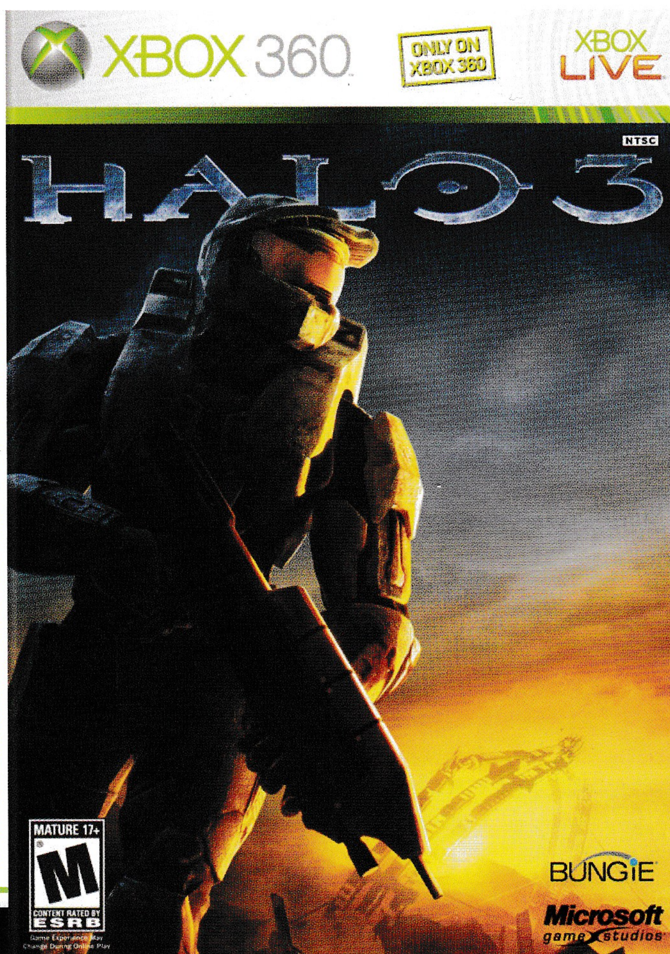
Pontiac

Pontiac汽车公司与微软合作，举办了"玩家车库"活动，参加活动者有机会得到《光环3》主题的G6 GXP汽车，并且该公司还出资500万美元举办IMAX活动，让胜出者可以使用IMAX电影院的超大屏幕来玩《光环3》。



泄漏版

近年来在游戏发售之前就“偷跑”的情况越来越多，几乎绝大多数受人关注的大作都会在发售之前经由一些地下渠道面市。为此微软对《光环3》上市时间的控制严格程度可能也创下了游戏史上之最，美国Gamestop零售集团发信警告所有员工：一旦发现有人提早将游戏偷偷卖出，将立刻遭到辞退处理。尽管如此，在该作发售的几个月前，就出现了一个“Epsilon”版本，这是泄漏到网上的内部测试版。微软对此大为愤怒，将玩该版本的玩家的Xbox LIVE帐户封到了“9999年”。而在游戏发售的两周前，其零售版的照片也开始在eBay等拍卖网站上出现。



销量

根据微软发布的数据，《光环3》在美国上市的第一天销售额达到1.7亿美元，成为有史以来首日销售额最高的娱乐产品，也超过了之前《光环2》首日1.25亿美元的记录。另外，《光环3》还创造了多项纪录：该作的全球订购量至少达到400万套，成为有史以来订购量最高的游戏；该作全球首周销售额达3亿美元，让当周X360的销量达到以往的两倍以上。在美国，《光环3》的前12天销量超过330万套，截至11月15日已经达到370万套。2007年10月4日，路透社预计《光环3》前两周的全球销量可能超过了520万套。在该作发售的前20小时内，已经有100万人进入Xbox LIVE进行该作的网络对战，成为有史以来Xbox LIVE上最活跃的一天。

2007年10月15日，《广告时代》报道一些电影公司管理者认为，《光环3》的发售是当周美国电影票房遭重创的主要原因。比起2006年同期，当周美国电影票房收入降低了27%！当然，也有一些管理者认为票房低迷的主要原因是当周几部主要影片的品质问题，分析家认为《光环3》的冲击作用还是很明显的，因为该作的玩家一般在18到34岁，这也是电影观众的主力人群。

总销量	582万
日本前三周销量	
第一周	62415
第二周	7133
第三周	4702
美国前三周销量	
第一周	2844837
第二周	607401
第三周	252596
欧洲前三周销量	
第一周	871070
第二周	178385
第三周	78465

反响

GameRankings评分统计

93分（83家媒体打分）

玩家评分 85

Metacritic评分统计 94（76家媒体打分）

玩家评分 75

《光环3》获得了美国Spike TV年度大奖的7项提名，其中包括“年度最佳游戏大奖”。EuroGamer的评语是：“本世纪最佳FPS系列的最佳作品，虽然仍然存在缺陷，但这次缺陷已经小到让所有坏脾气的评测者都很难给它打个糟糕的分数。”《Edge》杂志称本作代表着游戏业的未来。TeamXbox认为《光环3》是目前为止最强的X360游戏，“将系列一切优秀元素在一切可能的方面进行改良，并加入一些可能会让我们用上好几年的惊人新元素。”英国版《Xbox官方杂志》认为本作的多人模式可能是所有主机上最出色的，“有着几乎无穷的重玩价值”。

不过游戏的单人模式也受到了不少批判，GameSpot和GameSpy认为本作单人模式流程太短，特别是在较为简单的难度下。IGN对第8关非常不满：“倒数第二关简直是太烂了，就像在我的嘴里塞了一坨发霉的东西。”而《纽约时报》认为本作的剧情让人“过目即忘”，Total Video Games干脆认为本作的整个单人模式“彻底令人失望”。《Game Informer》编辑Bryan Vore认为本作中人类的脸部以及某些贴图糟糕到让人“感到羞耻”。《GAMES》杂志认为本作可以称得上是“战斗改良化、战斗完美化，但并非战斗进化。”

使命召唤4 现代战争

首支预告片

2007年4月27日，在《使命召唤4》正式公开之前，Infinity Ward开张了一个新网站：charlieoscardelta.com，率先透露了该作的部分信息。这个网站设计的非常别致，有一个排名系统，用户可以做任务提高他们的排名，并有获奖的机会。次日Activision通过收视率极高的ESPN橄榄球节目《NFL Draft》播放了本作的第一个预告片，预告片中引用了《孙子兵法》中的名言“兵者，诡道也”（即“Every war is a lie”，《孙子兵法》英文版对该名言的标准翻译）。

与GameSpot的公测宣传

《使命召唤4》X360版的公测从8月30日开始，由于报名者实在太多，导致参与该作的公测变得十分困难。为此Activision与GameSpot网站合作，通过GameSpot向其北美和英国的注册用户发放了10万个公测账号，虽然每天发放的帐号多达2万个，仍然是僧多粥少，每次刚发布就被迅速抢夺一空。

销量 《光环3》强力竞争者

Stern Agee & Leach投资公司的分析家Arvind Bhatia说："该作本来就被看好，而我们的渠道指出，该作的实际成绩可能比人们最高的期望更好。根据Bhatia从零售商那里获得的资料，《使命召唤4 现代战争》在美国全境常常处于售罄状态，他说："在最多的情况下，大约10%的零售店还有几套存货。零售商还表示，就算有新货到，也会很快卖光。"

《使命召唤4》在欧洲各国上市后也立刻登上销量榜首，在英国，该作的首周销量占当周所有跨平台游戏总销量的63%。在德国，该作的PC、X360和PS3三大版本分别占领了当周销量榜的前三名。

Nollenberger Capital Partners投资公司的分析师Todd Greenwald认为，由于《使命召唤4》是一款跨平台游戏，在评价和初期销售速度上又超过了去年的《使命召唤3》(该作销量为300万套)，因此其总销量将会在400万套之上，甚至很有可能超越《光环3》。"我们调查过很多零售商，如GameStop、沃尔玛和Target，发现只有订购才能买到游戏，否则在哪都买不到了。"

PS3版	
总销量	85万
美国前三周销量	
第一周	194451
第二周	99246
第三周	66538
欧洲前三周销量	
第一周	173240
第二周	98265
第三周	67600

X360版	
总销量	171万
美国前三周销量	
第一周	507659
第二周	234362
第三周	130065
欧洲前三周销量	
第一周	275431
第二周	146399
第三周	81731

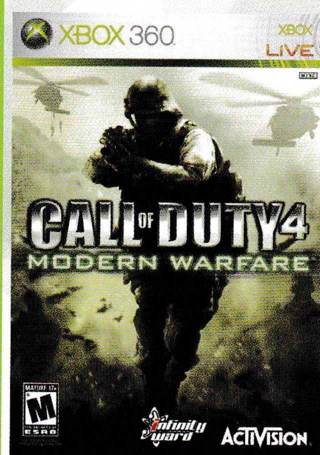
反响

GameRankings评分统计 94(56家媒体打分)

玩家评分 91

Metacritic评分统计 94(54家媒体打分)

玩家评分 84





共有超过10家媒体为本作打出了满分评价，《GamePro》杂志编辑说："我真的没有办法想到《COD4》的任何缺点，相信我，我真的已经很努力地去找了。从惊人的画面到紧张而引人入胜的单人任务，再到乐趣成堆、令人上瘾的多人模式，这游戏全都齐了。"《Game Informer》也认为该作已经达到了完美："从开始到结束，从线下到线上，《使命召唤4》都是金光闪闪。有人可能会谴责单人游戏太短，但是它的惊人质量已经足以弥补一切。这是我玩过的最佳主视角射击游戏，对此我没有任何疑问。"IGN集团旗下的Planet-Xbox360网站的评语是："说了一整天，到最后不买《使命召唤4》的理由只有一个，那就是你已经永远断气了……我认识很多人，他们在《COD4》之前一直很讨厌主视角射击游戏，现在他们都在伸长了脖子等着下一作。"

有关《使命召唤4》的负面评价大多是围绕该作较短的单人模式流程，GameSpot的评价是："单人模式一眨眼的工夫就完了，不过高质量的任务和超强的多人模式让《使命召唤4》充满魔力。"英国版《Xbox官方杂志》说："《COD4》是一个尖端的娱乐产品，但是这紧张而刺激的体验有一个缺陷——它实在结束得太快了：普通难度只要五六个小时……"

天剑

《天剑》是小型游戏工作室凭借网络造星运动走红的绝佳案例，该作从2003年开始投入开发，开发商Just Add Monsters只是一个毫无名气的小组，2003年在Xbox上推出了一款《功夫大乱斗》，不过并没有引起关注。为了引起人们的注意，Just Add Monsters成为业内最早进行次世代游戏开发的独立小组之一，2004年他们的《天剑》通过TeamXbox.com首次发布，以其出色画面和流畅的动作引起人们的关注，同时又因为它是最早公开的次世代游戏之一，因此各大网站争相报道，并因而引起了SCEE的注意。

《天剑》最初是面向PC开发的，后来开始使用X360的开发机，SCEE看中该作后决定将其购买为PS3独占游戏，Just Add Monsters获得了SCEE的强力资金支持，公司名也于2004年11月变更为Ninja Theory。在SCEE注资并提供技术援助之后，《天剑》从一家二线小厂的三线作品摇身一变成为整个游戏业瞩目的大作。2005年E3展前发布会中，一段很有《指环王》风采的气势恢宏的预告片使得《天剑》成为PS3上最受关注的游戏之一，其后在PS3的各种电视广告、户外广告、平面广告等都可以看到《天剑》的身影。收视率超高的美剧《英雄》中也出现了该作8秒钟的软广告，并在网上引起热烈讨论。

反响

GameRankings评分统计 81(66家媒体打分)

玩家评分 80

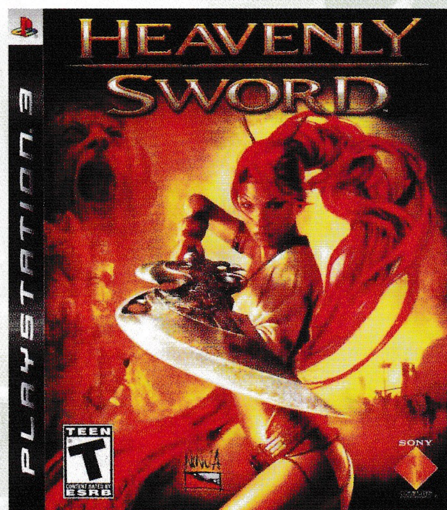
Metacritic评分统计79(58家媒体打分)

玩家评分 87



《天剑》的总体评价虽然不算很高，但也有一些知名媒体打出了满分。英国著名游戏杂志《Play》就打出了满分，它的评语是："就像《机车风暴》之于赛车游戏，以及《奥丁领域》之于动作角色扮演游戏，《天剑》之于3D动作游戏同样是：完美！"WorthPlaying认为本作"是目前为止PS3上最出色的单人游戏体验"。《Gamepro》打出了9分的评价，认为该作"有趣、引人入胜"，最重要的是"它是一款可以让索尼的粉丝们在X360粉丝面前吹嘘的PS3独占游戏"。《Game Informer》的打分是8.8分，编辑评语是："惊人的过场动画（有我见过的最出色的面部表情）、充满个性的角色以及激动人心的音乐弥补了游戏性，创造了令人难以置信的电影体验。"英国《PSW》杂志的评分为8分，认为本作是以一款艺术品，是质优量精型游戏，"它的伟大体现在最后几个关卡，它将会让拥有42寸高清电视的人兴奋得口吐白沫。"《Hardcore Gamer》杂志认为它"感觉像动作片，玩起来像梦境。"

对本作的批评意见主要围绕游戏长度和单调性，GameSpot说："《天剑》就像一部夏季动作片，从头打到尾，看起来很棒。不幸的是，它也像一部出色的夏季大片一样，结束得实在太快了。"《纽约时报》评测者说："它的场景令人窒息、战斗令人兴奋，但游戏却令人沮丧，开发者们似乎已经努力了，但结果却只能算是差强人意。"英国《PSM3》杂志打出了6.5的低分，认为这只是一款没什么亮点的平庸动作游戏。同样是英国出版的《Edge》和《GAMES》杂志只打了6分，他们认为《天剑》可算是金玉其外败絮其中。





销量

总销量	58万
日本前三周销量	
第一周	16756
第二周	8364
第三周	4628
美国前三周销量	
第一周	77445
第二周	38335
第三周	22926
欧洲前三周销量	
第一周	11941
第二周	63767
第三周	29593

由于索尼对《天剑》投入了巨大的宣传攻势，该作在发售之前已经成为玩家最期待的游戏之一。根据GamerMetrics网站的读者投票，在《天剑》发售当周，该作在读者最期待新作中排名第一，其支持率达26.57%，比排名第二的《Skate》高了将近10个百分点。在美国上市首周，《天剑》的销量为7.7万套，在当周的美国游戏销量榜上排名第二，由于排名第一的《Wii Sports》为Wii主机的附赠游戏，因此该作实际上可以说是当周美国的游戏销量冠军。但是7.7万套的销量对于一款被索尼寄予厚望、希望借其大大推动PS3销量的游戏来说，实在谈不上是好成绩。到了第二周，该作销量一下子滑落到了3.8万套，在销量榜上排名第八。在日本，《天剑》首周销量为1.6万套，排名第7；第二周销量跌至八千套。

龙穴

8月30日已经发售的《龙穴》严格来说已经不能算是秋季商战的游戏，不过索尼为秋季商战所投放的预热广告差不多是从《龙穴》发售期间开始的，因此这款游戏也可以算是PS3秋季商战的重点之一。很可惜，它让PS3的开局就惨跌了一跤。

《龙穴》于2005年7月22日在SCE于日本召开的"PS会议"中首次公开，也是该会中新公布作品中引起最多话题的游戏之一。有趣的是《龙穴》的开发商Factor 5公司原本是任天堂的第二方，只为任天堂的主机开发游戏，虽然没有诞生多少脍炙人口的大作，但是由该公司开发的一些工具软件和底层技术曾对N64和NGC的画面进化做出了积极的贡献，正是因为这样才被索尼看中，为PS3开发尖端技术。也可能是因为过于注重画面表现力，加上对PS3开发环境把握不足，终于造成媒体的一片恶评。

总销量	23万
（不含欧洲地区销量）	
日本前三周销量	
第一周	24452
第二周	9963
第三周	5969
美国前三周销量	
第一周	73953
第二周	31430
第三周	15367



反响

GameRankings评分统计 **57**（50家媒体打分）

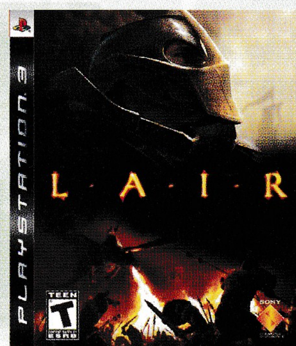
玩家评分 **78**

Metacritic评分统计 **54**（48家媒体打分）

玩家评分 **61**

在较为知名的游戏媒体中，只有《Play》杂志对《龙穴》给予了积极评价，打出了9分的高评价，而它的积极评价也主要是围绕该作无可争议的美丽视觉效果上。"《龙穴》透着美丽的气息……它有着惊人的视觉效果和音乐，那些拥有5000美元家庭影院的人可以在《龙穴》上面享受到最强悍的体验。"

《Game Informer》杂志的打分是7.3分，编辑认为本作的几种操作配置"没有一种能用"，"我估计绝大多数人很快就会像我这样在手忙脚乱中对它失去信念"。1UP的评分为6分，评价是"这是一款让人想看不想玩的游戏"，"如果你花了几千块买了PS3和在国际太空站上都可以看到的1080p HDTV，却实在没有用武之地，那么这款



游戏勉强凑合吧……"。《PSM3》杂志的评价简单明了——"超级无敌失望"，打分为5.4。IGN打分为4.9，评语："曾几何时，《龙穴》看起来简直成为PS3上即将来临的最强大作，但是最终版本——比你玩的所有游戏都烂！"GameSpot为该作打出4.5的超低分，在该站对于大作级游戏的打分中属于罕见的低分，对该作的总结是"一场美丽的灾难"。《GAMES》杂志的打分是低到荒谬的3分，评价："《龙穴》是让人厌恶与愤怒的完美结晶体，除此之外一无是处。"同样打出3分的还有《EDGE》杂志，评语："怎样毁掉一款骑龙的游戏？很简单，看看《龙穴》就知道了。"


▲《龙穴》虽然画面出色，但存在严重丢帧现象。

虽然在PS3上低评价的游戏不少，但是恶评如潮到像《龙穴》这种地步的却是绝无仅有，更何况这是一款索尼力推的游戏。因此在媒体的打分纷纷公开之后，让SCEA高层非常不悦，SCEA公关部主管Dave Karraker说："我只关心消费者的反应，因为他们对这款游戏的关注度非常高，而且很多人已经表示对它很满意。"本作开发主管Julian Eggebrecht曾向媒体透露，《龙穴》的开发"非常折磨人"，在游戏开发时曾经发生不少几乎是悲剧性的"灾祸"，看来游戏本身存在的诸多问题确实可算是开发事故。Eggebrecht同时认为，一些"铁杆"游戏媒体"对一切动作感应抱有强烈敌意"。

超级马里奥银河

《超级马里奥银河》一直被认为是NGC初期就已经公布，但从来没有发售的《超级马里奥128》，但是在2007年E3展的一个内部讨论会中，宫本茂表示这两款游戏毫无关联，它的开发是从2005年《大金刚 丛林节拍》之后才开始的。《超级马里奥银河》原本是为Wii首发而准备的游戏，宫本茂在E3 2006的新闻发布会中说："我不想做任何保证，但如果它不是首发游戏，也至少会在首发的6个月内上市。"但到了2006年11月，美国任天堂总裁雷吉在MTV电视台的采访中表示，该作将于2007年圣诞期间推出。2007年E3展，任天堂宣布该作将于11月1日其在日、美、欧三地陆续上市。

反响

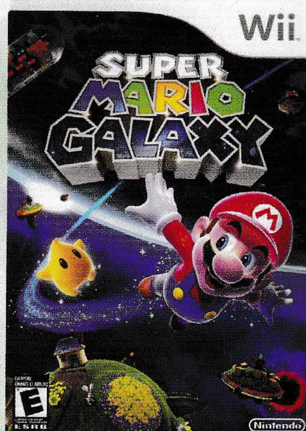
GameRankings评分统计	98（51家媒体打分）
玩家评分	88
Metacritic评分统计	97（52家媒体打分）
玩家评分	94

销量

《超级马里奥银河》在日本的首周销量25.1万套，以这种级别的游戏来说不能算是个好成绩，甚至不如8月份发售的《马里奥聚会8》（首周销量26.5万套），从这两款游戏的销量比例，确实可以清楚地看出全家同乐型迷你游戏合集在Wii上确实比较讨巧，《超级马里奥银河》这种较为传统的游戏类型不见得能有多大优势。

在美国，任天堂的官方数据是《超级马里奥银河》首周销量50万，"是Wii历史上、也是系列历史上首周销量最高的一作"。不过或许是因为人们对该作期望太高，分析家认为，50万的成绩对于一款在最佳档期上市，又获得媒体一致追捧的游戏来说实在无法令人满意。分析家Michael Comeau在华尔街投资网站Thestreet的访谈中称该作的销售成绩"介于失败边缘"，《PC World》分析家Peckham Matt认为这样的成绩已经表明"任天堂遇到麻烦了"。在英国，《超级马里奥银河》首发当周创下了Wii游戏首周销量的最高纪录，但在综合排行榜上竟然仅位列第五，排除其中两款凭借多平台累计销量才进入前五名的游戏，该作在以单平台销量进行统计的排行榜中仍然只能排名第三。英国《卫报》的报道中称"超级马里奥不再超级"。不过任天堂的游戏在欧美一直都非常长卖，《超级马里奥银河》在英国上市当周，已经在英国卖了62个星期的《脑白金》竟然还排在了第四名。

总销量	210万
日本前三周销量	
第一周	251000
第二周	78563
第三周	44750
美国前三周销量	
第一周	489270
第二周	417301
第三周	188325
欧洲前三周销量	
第一周	207021
第二周	165553
第三周	162420



《超级马里奥银河》是系列历史上媒体评价最高的一作，以至于任天堂在游戏发售后就迫不及待地强调了媒体的高评价，明确指出该作在Metacritic和GameRankings媒体综合打分统计中位列史上最高，超越了常年霸占榜首的《塞尔达传说 时之笛》。虽然后来随着参与打分的媒体越来越多，该作的平均分也被下拉了不少，但任天堂指出初期打分的都是比较权威的一些媒体，后期拉低平均分的大多是二三线媒体。

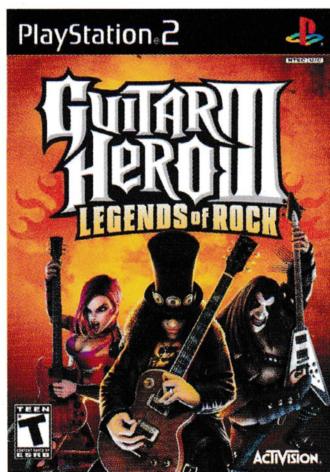
为本作打出满分评价的媒体多达22家，《Gamepro》编辑认为该作"提高了Wii游戏的整体水平"，G4TV认为"本作比《超级马里奥64》还要出色，可能没有那么有革命性，但是更有趣。"《Play》杂志称本作是"自从《超级马里奥兄弟》以来影响最为深远的游戏"，《Hardcore Gamer》杂志的评价充满铁杆玩家的深厚感情："我第一次把这款游戏塞到我的Wii中时，那是一种将创作者们几辈子的游戏设计魔力凝聚在一起的高潮享受。"

《Game Informer》的打分为9.8，"当你熟悉的音乐响起，马里奥腾空而起，你所有的抱怨立刻随之消逝。我认为这是FC时代的《超级马里奥兄弟》以来最强的马里奥游戏。它改革了我们自认为已经无所不知的游戏类型，并带来了目前为止最有趣的游戏性。"《GAMES》杂志评价："任天堂创造的这款平台动作游戏虽然在技术领先性方面不如它的老祖宗，但是在关卡设计和趣味性上超越了《马里奥64》。"


▲《超级马里奥银河》成为销量与评价俱佳的典范。

吉他英雄III

2006年5月，"《吉他英雄》系列"发行商RedOctane被Activision收购，4个月后，该系列的开发商Harmonix公司被MTV收购，Activision持有"《吉他英雄》系列"的发行权，但是《吉他英雄III》因而也就无法交给原来的团队开发，因此Activision将该作的开发交给了自己旗下的Neversoft。这个决定其实本来只是一个玩笑，在2006年E3展的一个座谈会中，Neversoft总裁Joel Jewett告诉RedOctane创始人黄氏两兄弟："《托尼滑板 八强争霸》的开发非常艰辛，如果不是有《吉他英雄》给开发人员们放松压力，大家早累趴下了。"几个月后随着Harmonix被收购，黄氏兄弟于是干脆把《吉他英雄III》的开发交给了Neversoft，《吉他英雄》就这样和《托尼滑板》挂上了钩。后来推出的《托尼滑板 训练场》中还收录了《吉他英雄III》的试玩版，起到了很好的促销作用。



技术问题

《吉他英雄III》虽然获得了系列历史上最高的销量，但是它存在的技术问题也是最多的，四大版本都有不小的问题。首先是PS3版的吉他控制器和网络模式存在问题，吉他内部的线路接触有问题，按键不灵敏，动作感应功能又太灵敏，而且在放置一小段时间后会自动关机，X360版的吉他也存在类似问题。而网络模式方面用于比赛配对的Quick Match几乎没法用，由于玩家人数太多，造成了《吉他英雄III》的官网出现严重网络堵塞，也导致玩家无法上传分数。

Wii版的问题更加严重，广告中宣称该作支持杜比Pro Logic II环绕立体声，玩家买回来后才发现，该作不仅不是Pro Logic II，甚至连立体声都不是，居然只是单声道！一款音乐游戏竟然出现如此荒谬而低级的技术问题，让Activision颜面无存，为此该公司宣布将会对游戏重新制作，于2008年初推出修正版，届时玩家可以免费将自己的游戏更换为修正后的版本，但是经过圣诞假期这个最重要的游戏时节后，估计多数玩家也没心情去换了。

销量

《吉他英雄III》在美国发售一个星期后，Activision就发布新闻稿，宣布该作仅在北美的首周销售额就超过了1亿美元，是Activision成立近30年来首周销售额最高的产品。更夸张的是，该作在美国引起了难得一见的游戏软件大缺货，Activision明确表示2007年圣诞商季里无法满足玩家的巨大需求量。自从采用光碟为游戏媒体以来，游戏软件的补货速度很快，就算是在年末商季，也可以立刻补充货源。但《吉他英雄III》的配套吉他控制器成为了供货的瓶颈。



▲"《吉他英雄》系列"成为目前Activision利润最丰厚的游戏系列。

	PS2版	X360版	PS3版	Wii版
总销量	106万	118万	30万	68万
美国前三周销量				
第一周	454596	658671	113040	271053
第二周	160018	152812	35608	103542
第三周	104432	80964	20984	63996
欧洲前三周销量				
第一周	6411	5671	2910	3712
第二周	3776	3177	1714	2079
第三周	51771	56226	27966	25696

反响

GameRankings评分统计 86(59家媒体打分)

玩家评分 92

Metacritic评分统计 85(53家媒体打分)

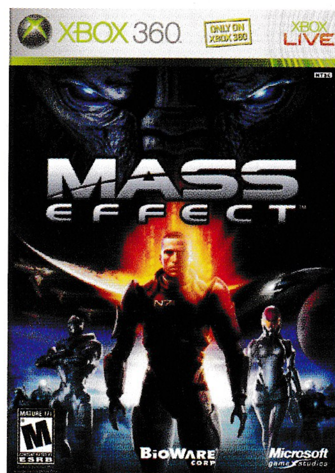
玩家评分 72

媒体对《吉他英雄III》的总体反响很热烈，但总体评价还是比前作差很多。《Game Informer》在其10月号的杂志中就对该作打了分：8.75分，最后的总结是"你将拥有欲仙欲死的美好时光"；《Gamepro》打分为9.5："它的产品价值之高令人尖叫。"英国《X360官方杂志》认为本作是系列最强的一作，英国《360玩家杂志》对新吉他控制器极为满意，"新的吉他值得我们为它而死"；《Play》杂志盛赞本作的画面，"我现在还在研究那些比赛场地是不是多边形做的，还有那些歌手的建模也达到了很高的水准，让你真想一斧头把二代的光碟给劈了。"

不过针对本作的批评意见也不少，《Xbox官方杂志》打了8分，认为本作画面虽然出色，但是"游戏的乐趣却不再是在旋律中按键的快感"，因此"我们认为这游戏不值"。《Hardcore Gamer》杂志只打了7.5分："我找了三五好友一起来玩，耗了几个小时打了不少歌出来，但是我们有些是吉他英雄，有些是吉他狗熊，玩起来时真没有太大感觉，看看还可以。"IGN认为本作的画面风格变动让人觉得"像是被强暴了"，GameSpot的打分只有7.5，评测角度比较特别，"游戏里广告太多"成为其打低分的原因之一。

质量效应

《质量效应》是加拿大角色扮演游戏顶尖开发商BioWare规划的三部曲，计划在X360的生命周期中完成整个三部曲，并且打算在三款游戏之间，通过Xbox LIVE提供新内容下载，以填补其间的剧情。在X360公布初期，《质量效应》已经被微软视为一部可用来拉升X360销量的重点作品，其意义与Xbox时代的《星球大战 旧共和国武士》相同。BioWare有意将本系列作为一个跨媒体的品牌打造，早在2007年2月21日，就已经与美国兰登书屋发行集团签约，于5月份推出了小说版《质量效应：启示录》，第二部小说《质量效应：升天》将于2008年推出。



《质量效应》虽然是微软与BioWare联手打造，但是其版权属于BioWare，而10月份EA收购BioWare Pandemic后，该系列的版权也就落到了EA的手中，以EA一向的跨平台策略，人们纷纷猜测该系列很有可能会推出PS3版，在《质量效应》上市期间，BioWare的CEO在媒体采访中也没有否认今后跨平台的可能性。

销量

2007年11月9日，在游戏正式发售日的10天前，美国的几家K-Mart（专卖旧货和便宜货的连锁店）已经开始销售《质量效应》，此事导致微软和BioWare极为不满，因此很快就被撤下货架。在澳大利亚，EB Games的一些分店提前一个星期就开始卖《质量效应》，虽然这些对于游戏的首发成绩都是很不利的影响，但是也体现了玩家对于该作的期待之情。可能是因为该作毕竟不是微软自己的品牌，因此在宣传上并不是很卖力，不过首周22万套的成绩还是相当出色的，在当周的排行榜中仅次于《超级马里奥银河》，在欧洲的销量也令人满意。由于统计时间限制，目前只有该作两周的销售数字，相信经过最火爆的12月圣诞假期之后，该作销量突破百万应该是不成问题的。

总销量	52万
美国前二周销量	
第一周	221942
第二周	113856
欧洲前二周销量	
第一周	112576
第二周	64599

反响

GameRankings评分统计	92（48家媒体打分）
玩家评分	91
Metacritic评分统计	92（51家媒体打分）
玩家评分	88

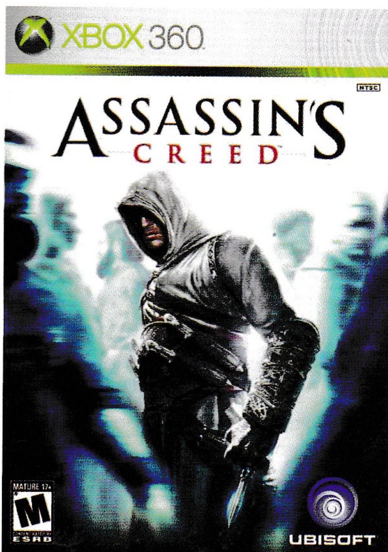
《质量效应》可以说是一部在精神上传承了《星球大战：旧共和国武士》的科幻史诗，因此在欧美媒体中自然是非常受宠。在2006年E3展上，该作获得了无数大奖，包括1UP和TeamXbox的最佳X360游戏奖、GameSpy、Spike TV和Game Critics的最佳角色扮演游戏奖等。

为本作打出满分评价的媒体有10家，它是《Xbox官方杂志》的第六款满分游戏，编辑说："这是我个人玩过最棒的游戏，你可能不像我那样是个铁杆科幻迷，但《质量效应》的超然享受已经为游戏设立了新的标准。就算你看过所有预告片和前瞻，你也肯定不会想到它有多惊人。"Gamespy说："很少有一款游戏能够在情感上如此打动玩家……《质量效应》无疑将互动娱乐抬到了新的高度。"《Game Informer》说："它是电子游戏迈出的一大步，为一个互动式剧情阐述的新时代敲响了钟声，这场冒险如此迷人，以至于令人为等待续作而度日如年。"《Games Master》杂志认为该作几乎没有缺点，因为"每一个缺陷都有它充满魔力的地方"。

GameSpot的打分为8.5分，认为"在这样一款高质量的游戏中竟然有那么多烦人的小毛病真是令人吃惊"。《Hardcore Gamer》杂志打了8分，"它只不过有那么几关还算出色，对于角色扮演游戏迷马马虎虎算是必须要玩的游戏吧。但是它会让射击游戏迷翻墙而逃。"







刺客信条

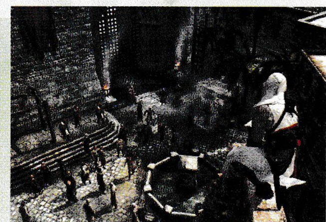
这两年育碧的造星实力是毋庸置疑的，虽然每两年打造三个大作品牌的目标可能是定得太高了一些，但《刺客信条》这个新品牌无疑是获得了全面的成功。自从2006年在E3展上公布以来，《刺客信条》以区区一个预告片成为无数媒体评选的E3 2006最佳PS3游戏，后来该作成为跨平台游戏，被认为是PS3最惨重的损失之一。从公布之日起一直到发售，《刺客信条》以超高的曝光度成为最受关注的游戏之一，美女制作人婕德·雷蒙德也成为该作备受关注的原因之一，可以说是首创了以美女制作人做宣传的营销策略。作为近年来最成功的原创品牌之一，《刺客信条》已经做好系列化和跨媒体的准备，续作、小说乃至电影都已经在筹备中。不过这个原创品牌显然也存在很多缺陷，除了媒体评价的褒贬不一外，本作中存在的大量BUG也造成了非常不利的负面影响，种种负面消息为其未来的发展蒙上了阴影。

PS3版	
总销量	80万
美国前三周销量	
第一周	214352
第二周	88740
第三周	59952
欧洲前三周销量	
第一周	197631
第二周	135936
第三周	104251

X360版	
总销量	133万
日本销量	
第一周	32813
美国前三周销量	
第一周	540937
第二周	178457
第三周	102501
欧洲前三周销量	
第一周	218482
第二周	153130
第三周	104663

销量

育碧表示《刺客信条》的首周全球销量超过100万套，成为育碧有史以来首发销量最高的游戏，也是5年来首发销量最高的原创游戏，在所有X360游戏的首发销量中该作可以排名第三，仅次于《光环3》和《使命召唤4》。育碧在官方声明中表示：这意味着在依靠续作存活的游戏产业中，打造原创品牌同样大有可为。



《刺客信条》在E3展上刚公布时曾经获奖无数，但游戏发售后却成为今年年末商战期间最具争议性的游戏之一。与那些被一致叫好或一致恶评的游戏不同，《刺客信条》正反两方面的评价都很多。《Gamepro》杂志为本作打出满分评价，评测文章中充满溢美之词："很难用语言来形容《刺客信条》巨大的规模光芒。这是一个需要你自己体验的史诗游戏。不过我首先要警告这款游戏不适合那些没有耐性或心脏脆弱的人。"《Game Informer》的打分也有9.5，"它那惊人的画面风格，极具意念的故事，以及全面开放型的关卡设计都是绝无仅有的，虽然到了后面难免令人感到过于重复。这是一款人们即使是过了5年之后仍然会去讨论的游戏。"Gamespot的打分是9分："在《刺客信条》中，最有趣的地方在于一些最小的细节，对于每一场伤脑筋的战斗，都是一个深入游戏灵魂的静谧时刻。"

游戏发售前曾经称该作为"次世代真正进化"的IGN，到了游戏发售后仅打出了7.7分，评价如下："如果你玩了一个小时，可能会觉得这是一款美妙的游戏。但是越往后就越发现双主线剧情和单调的任务能烦死人。"Gamespy的打分是7分："本作的每一个元素本身都很有趣，但是成为一个整体后给人支离破碎的感觉。"英国《X360杂志》仅给出5分的超低评价，"没见过有哪款游戏做了一个关卡之后，直接复制并就此拼凑成了12小时的流程。丢人丢到家了。"《360玩家杂志》打了6分，"战斗大多是可选的，真正的刺杀确实是这样，所以它的乐趣和坐在阳台上看风景差不多。"

反响

GameRankings评分统计 83（50家媒体打分）

玩家评分 83

Metacritic评分统计 82（54家媒体打分）

玩家评分 87

未知海域 德雷克的宝藏

作为索尼爱将顽皮狗工作室用心制作的游戏，《未知海域》在目前为止的所有PS3独占游戏中，都可以算是质量上乘的佼佼者，无论是在画面、剧情还是游戏性方面都有突出表现，目前该作已经确定将会系列化发展。SCE方面对这款游戏非常重视，尤其是欧洲的SCEE已经将该作视为《抵抗》、《机车风暴》、《瑞奇与叮当 未来毁灭器》之后的第四个重点项目，为其投入了超过百万英镑的广告攻势，相信在英国应该会获得不错的销售成绩。

总销量	19万
美国前三周销量	
第一周	43871
第二周	78968
第三周	63568

销量

《未知海域》在美国的三周销量不到20万，不能说是个好成绩，但是比起之前的《天剑》和《龙穴》已经是有起色了。而且以SCEE方面对该作投入的巨大广告攻势，再考虑到目前很多PS3游戏在欧洲的销量均超过美国，相信加上欧洲的销量后，《未知海域》年内全球销量应该可以轻易突破50万。从美版的销量走势来看，《未知海域》已经表现出长卖的实力，因此最终突破百万销量并不是没有可能。



在SCE今年力推的PS3原创游戏中，当属《未知海域》的评价最高。澳大利亚版《PlayStation官方杂志》打出了满分，称这款游戏是"市面上最伟大的PlayStation独占游戏"。《Play》杂志也打出满分："顽皮狗用PS3复兴了冒险游戏，结合了所有玩家喜闻乐见的主要元素，它的画面和感觉都像一部电影大片。"Gamespy的评价是"在今年主视角射击游戏的海洋中，你再也找不到比它更棒的动作游戏。"《EGM》杂志的打分是8.5："一切都很有趣而热闹，但精确到各个细节就不行了。如果不是期望太高的话，在那个热带的艳阳下你会得到愉快的经历。"



▲《未知海域 德雷克的宝藏》将成为顽皮狗工作室的又一个重要系列。

反响

GameRankings评分统计 90（36家媒体打分）

玩家评分 90

Metacritic评分统计 89（36家媒体打分）

玩家评分 89

瑞奇与叮当 未来毁灭器

2006年3月份召开的游戏开发者大会中，Insomniac工作室演示了《瑞奇与叮当》新作的一段TECH DEMO，未来大都市的场景引起了强烈关注，被认为是“皮克斯电影级别的3D画面”。这款游戏的引擎技术其实是以《抵抗》为基础，不过进行了大幅修改之后呈现出完全不同的画面风格。仅仅相隔一年，就陆续推出了这么两款对PS3意义重大的游戏，Insomniac应该可以算PS3艰难的发展初期里最大的功臣。



销量

本作首周销量保持了与《天剑》相近的水平，虽然不是很高，但是已经比PS2版的前作高2万套，考虑到主机装机量的巨大差距，可见本作已经是“《瑞奇与叮当》系列”一次可喜的复苏，因此SCEA在官方声明中表示，他们对于这一作对销售数字“非常高兴”。在日本，本作发售日被定在11月11日，即PS3发售一周年之际，SCEJ方面投入的宣传力度不小，而且本作也是展示六轴振动手柄的首批游戏之一，但首周一万多的销量确实令人失望，在当周的销量榜中连前10名都没有进入。在欧洲SCE UK围绕本作投入了100万英镑的广告攻势，虽然目前没有具体的销售数字，不过根据英国Chart Track统计机构的销量排名，本作在11月份一直保持在PS3游戏销量的前三名内，销售情况应该还是相当不错的。

总销量	27万
（不含欧洲地区）	
日本前三周销量	
第一周	11850
第二周	8794
第三周	4996
美国前三周销量	
第一周	72055
第二周	33076
第三周	26888

反响

GameRankings评分统计 89（60家媒体打分）

玩家评分 81

Metacritic评分统计 89（54家媒体打分）

玩家评分 89

为本作打出满分评价的游戏至少有5家，《Gamepro》说：“它不仅抬高了系列的标准，也抬高了今后PS3游戏的标准，它毫无疑问可以成为你购买PS3的理由。”同样打出满分的G4TV说：“《瑞奇与叮当 未来毁灭器》是一家顶尖开发商的顶尖游戏，在《抵抗》发售的不到一年后就能推出一款这么华丽这么巨大的游戏真是令人敬畏。”《PSM》杂志的评价是：“结合了绝对让人掉下巴的画面和熟悉的平台动作/射击要素，以及天才般有趣的幽默感，造就了PS3上难得的真正杰作。”IGN认为本作是PS3上最出色的游戏，不管是跟《上古卷轴IV》、《忍龙Σ》还是Insomniac自己的《抵抗》对比。《EGM》认为本作“差不多算是有史以来画面最好的游戏”。

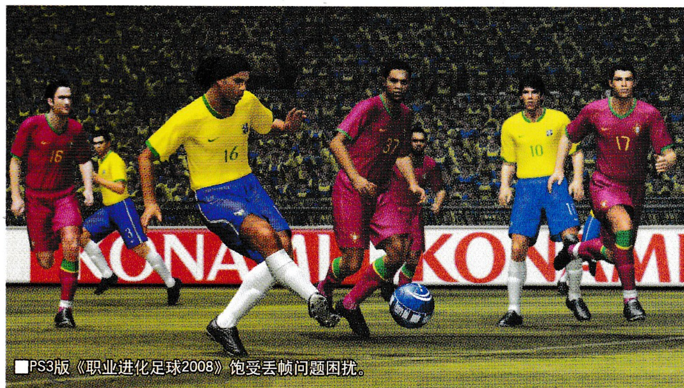
Gamespot的打分只有7.5，认为这款游戏“不知道自己在干什么”，“游戏过于简单、剧情太单薄、结局令人失望”。《Play》杂志只打了7.2分：“有那么一关很兴奋、皮克斯级别，就像我们从之前的画面中期待的一样。在此之后，它和过去的PS2游戏没啥区别，这个系列累人的玩法对我们来说已经没救了。”



■《瑞奇与叮当 未来毁灭器》证明了Insomniac宝刀未老。

职业进化足球2008/胜利十一人2008

“《PES》系列”一直都是欧洲大陆年末商战的传统大作，经过多年的打拼目前在销量上已经超越EA的《FIFA》，成为全球最强的足球游戏系列。但是由于现在该系列也陷入了与《FIFA》一样，为赶在特定档期发售宁愿牺牲品质的经营方向，因此《PES 2008》捅出了大娄子。其实在游戏发售之前，系列制作人高冢新吾就已经透露PS3版存在帧数不足的问题，但拿到游戏后，估计多数玩家还是被吓了一跳：PS3版《PES 2008》简直是卡到了幻灯片的地步！后来高冢新吾也出面承认了这是一起开发事故，并且对为了赶时间而将存在问题的游戏草率推出而致歉，并表示下一作《PES 2009》目前已经回炉重做。



■PS3版《职业进化足球2008》饱受丢帧问题困扰。

反响

GameRankings评分统计 X360版77.9、PS2版82.7、PS3版72.5

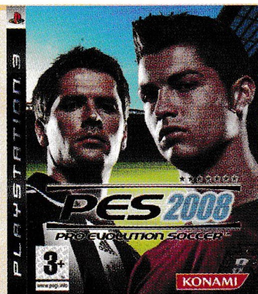
玩家评分 81

Metacritic评分统计 X360版80、PS2版82、PS3版74

玩家评分 80

由于帧数问题，PS3版被打了最低的分数，不过仍然是不乏打高分者。英国《PlayStation官方杂志》说：“没有其他PS3游戏能够保证让你在明年的这个时候还玩得那么入迷。”而其他大多数媒体都认为PS3版是一个倒退，《PSM3》说：“某些方面退步了，但它仍然是《PES》，因此仍然令人极度上瘾。”《Play》杂志只打了7分：“《PES 2008》非但没有在PS3上跑开脚步，反而摔了一跤，它还不如《FIFA》了。真丢人。”Gamespot更是只有6分，认为这完全是个半成品。

销量



《PES 2008》三大版本中销量最高的自然是PS2版，而X360版的首周销量远远落后于PS3版，到了第二周，PS3版存在严重帧数问题已经被炒得沸沸扬扬，而PS3版的销量仍然比X360版高。这表明欧洲的《PES》玩家仍然是以原来的PS系玩家为主，并且PS3在欧洲的周销量一直高于X360。

PS2版	
总销量	189万
日本前二周销量	
第一周	298003
第二周	72587
欧洲前三周销量	
第一周	654210
第二周	312260
第三周	189423

X360版	
总销量	64万
日本前二周销量	
第一周	13387
第二周	4892
欧洲前三周销量	
第一周	219047
第二周	88490
第三周	47440

PS3版	
总销量	76万
日本前二周销量	
第一周	146554
第二周	30321
欧洲前三周销量	
第一周	280300
第二周	98715
第三周	51021

马里奥与索尼克 北京奥运会

早在2001年世嘉宣布退出游戏主机硬件市场时，就已经有传闻称会有一款《马里奥与索尼克》这样的游戏。2005年，"索尼克之父"中裕司开始与宫本茂讨论将两大品牌结合的可能性，后来世嘉从奥委会获得了北京奥运会相关游戏的发行权，所以就有了这么一款《马里奥与索尼克 北京奥运会》，宫本茂也成为监制之一。该作日版版权归任天堂，美版与欧版归世嘉，是世嘉全力打造的品牌，目标销量400万套。但游戏发售后无论业界评价还是销量都不是很高。



总销量	63万
日本前二周销量	
第一周	66939
第二周	43791
美国前三周销量	
第一周	81445
第二周	59056
第三周	70403
欧洲前三周销量	
第一周	106399
第二周	156997

反响

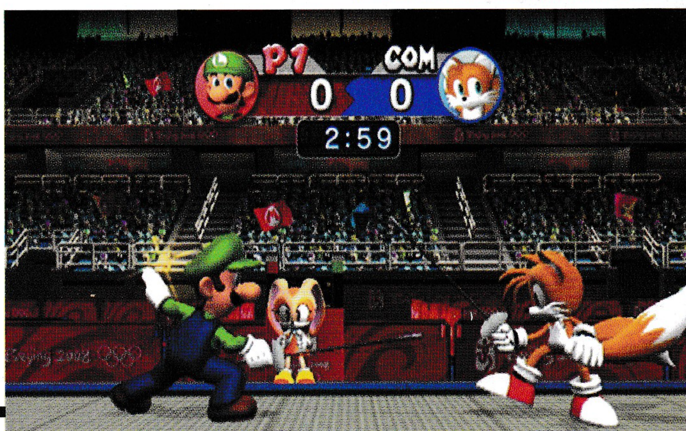
GameRankings评分统计 71（23家媒体打分）

玩家评分 无

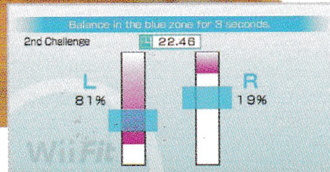
Metacritic评分统计 68（25家媒体打分）

玩家评分 80

权威媒体对本作的打分都很低，在打分上一向较为宽容的《Game Informer》竟然只给了4分："这游戏本来有机会走上不同的方向，用奥运会题材做点有趣的事情，很不幸的是你只要没头没脑地挥舞手柄和疯狂按键，没有任何乐趣可言。"Gamespot也只打了6分："马里奥与索尼克的首次共同登台没能让他们在领奖台上摘到个金牌。"《Games Master UK》杂志说："肤浅的东西，可耻地浪费了马里奥与索尼克。"







Wii Fit

由于在欧美Wii的人气已经高到出现严重的供不应求的局面，因此作为任天堂年末商战杀手锏的《Wii Fit》仅在日本推出，欧美地区预计要到明年春发售。在日本的各种市场调查中，《Wii Fit》被认为是今年年末商战最具影响力的游戏，无论是零售商还是分析家都对其前景非常看好。不过该作的实际销售情况并没有人们想像的那么火爆，12月1日发售当天排队购买的人并不是很多，在东京的新宿、涩谷、秋叶原等地的重要零售商那里都没有发现太火爆的排队现象。由于大多数商家都预计该作会大卖，因此进货量都很大，首发当天完全没有出现脱销现象。而且《Wii Fit》的首发当周竟然没有夺下当周的游戏销量榜冠军，只是勉强超过了26万套，将销量冠军宝座拱手让给了NDS的《莱顿教授与恶魔之箱》。不过《Wii Fit》的前两日实际消化率据称达到了80%，第二周仍然保持稳定的销售势头，销量达到了14.9万，夺得了当周的销量冠军。

日本首周销量	261226
日本第二周销量	149587

生化危机 安布雷拉历代记

作为一款光枪类游戏，《生化危机 安布雷拉历代记》的表现算是相当不错的，在日本首发当周销量超过10万套，出现了相当普遍的断货现象。目前看来这款游戏达到Capcom预计的最终全球销量62万套的目标应该不成问题。《Gamepro》的打分是8.5，认为这是"迎接《生化危机5》的最佳方式"。《纽约时报》也对该作非常满意，认为其"有着惊人的乐趣"，"它的诡异氛围会让你坐立难安"。

反响

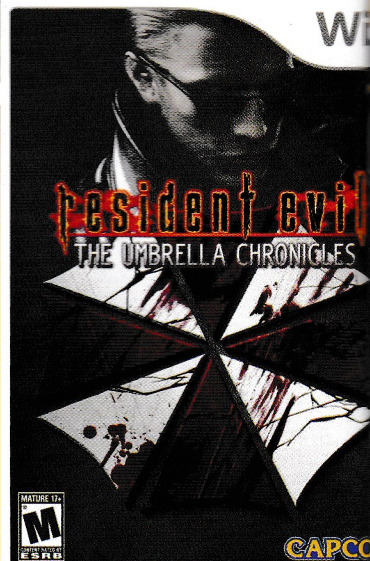
GameRankings评分统计 79（18家媒体打分）

玩家评分 89

Metacritic评分统计 77（23家媒体打分）

玩家评分 80

总销量	42万
日本前三周销量	
第一周	109988
第二周	28805
第三周	13531
美国前三周销量	
第一周	118109
第二周	65078
第三周	28984
欧洲前首周销量	61565



真·三国无双5

PS3版	
总销量	31万
日本前三周销量	
第一周	176180
第二周	72736
第三周	30728

X360版	
总销量	5万
日本前三周销量	
第一周	24966
第二周	10726
第三周	5937



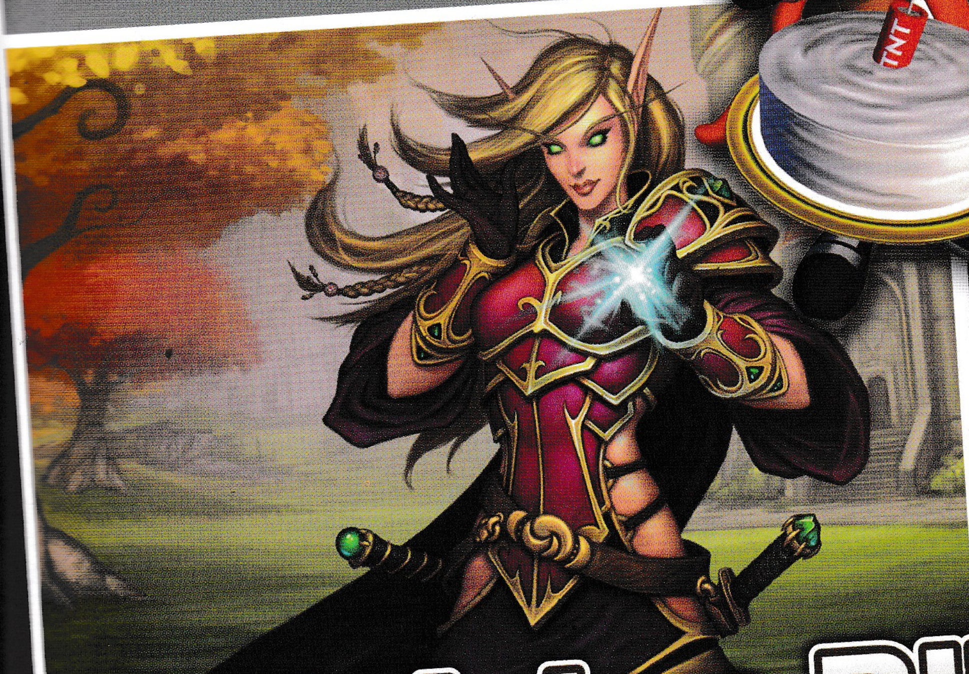
虽然是一款跨平台的游戏，但是这款以日本国内为主要市场的游戏自然是以PS3版为主，索尼与Koei进行了联合宣传，将《真·三国无双5》的发售日定在11月11日，显然是要趁PS3发售一周年兼40GB版PS3上市的机会试图大举推高PS3的销量。从发售初期的情况来看，大多数购买40GB版PS3的玩家也都同步购买了《真·三国无双5》，可惜PS3的普及率太低，因此本作的销量自然无法与过去相媲美。《FAMI通》对本作的打分是33分（8/9/8/8），编辑认为新的连续技系统让爽快感降低，但可以研究的东西变多了，由于玩家可以做到事情增加，难度也变高，在战术面上的趣味性提高了。不过游戏的画面也引起编辑的不满，"画面处理失误，存在树木建筑物突然出现的情况，对于次世代主机来说是无法想像的缺点。"总体而言，《FAMI通》对本作的素质表示满意，认为还有很多可以改进的地方，另外也提出了X360版读盘时间较长的现象。



■文/藤曦









Activision Blizzard的前世今生

2007年12月2日，Activision Blizzard的合并声明成为2007年整个游戏业最轰动的事件，美国世嘉总裁兼首席运营官西蒙·杰弗瑞说：“Activision一直都在寻找合并的渠道，鲍比·考迪克想要创造一家超越EA的公司早已不是什么秘密。但约翰·里奇蒂耶罗一直在说在短期内不会有任何大型的并购案。本周末我给很多人打了电话，看起来大家都被吓傻了。就算是EA的管理层也极为震惊。”显然这起合并案是Activision与Vivendi公司的一次奇袭，它可能会成为一个导火索，带来全球游戏业的一场超大型并购战，从而永远改变游戏业的格局。杰弗瑞认为，这种巨型游戏公司的诞生，不仅可以创造出一个巨大的关系网络，而且有利于在与游戏零售商的谈判中占据有利位置。正如杰弗瑞所说：“大型零售商如Gamestop所做的订购决定可能会伤害一些较小的公司，但是如果你是EA，你就可以说‘好吧，那你就别想卖《麦登NFL》了。’”

拥有众多畅销品牌的Activision Blizzard将以38亿美元的年销售额成为全球最大的第三方游戏软件发行商，对于这一结果，公司的最高管理者鲍比·考迪克已经等待了17年……





■文/《财富》杂志高级编辑David Kirkpatrick

鲍比·考迪克

文摘 对话游戏新王者

A talk with the new video game king

星期日当天，Activision公司宣布与法国媒体集团Vivendi的游戏部合并，即将成为其CEO的鲍比·考迪克说，这种事在游戏业是前所未有的。

Activision是发展最快的大型游戏公司，它超级流行的《吉他英雄Ⅲ》可能是这个假期购物季度标志性游戏。同时，暴雪公司是Vivendi Games最强大的部门，它运营的网络游戏《魔兽世界》全球用户超过930万。

考迪克说："这让制作最出色网络游戏和制作最出色家用机游戏的两家人走到了同一个屋檐下，我已经有两年没有这么兴奋了。"他将成立于1979年的Activision公司发展成年营业额将近20亿美元的巨型游戏公司。但是虽然这家公司在三台次世代主机上都有出色表现，在某些领域却是他们鞭长莫及的。"我们开始分析网络业务，并且意识到我们从来没有实现过《魔兽世界》这样的游戏，我们甚至没有将之形成为业务。它是一个有着无穷娱乐性的网络社群。"考迪克说。

考迪克说："在我们的产业里，人们一直在不断尝试制作成功的网络游戏，包括《指环王》、《龙与地下城》等各类游戏，但是他们大多失败了。我们意识到如果以我们自己的力量去推出一部足以影响我们盈利性的巨作，可能会花掉我们数亿美元，而且就算我们尝试了，多半也是失败收场。"

他列举了成功运营一款网络游戏要做的事：数据中心、24小时管理、全天候客户服务、虚拟财产的管理问题等等。考迪克说："我们想想那些就头疼了，我们有很强的工程师团队，但是我们意识到自己搞不来这个。"比如说，《魔兽世界》在韩国和中国都很轰动。"对我们来说，在韩国和中国的网游市场成功的几率为零。"他补充说。

因此考迪克找到了Vivendi，几个月的谈判后，一个新的组合诞生了。合并的条款很复杂，不管怎样，它的结果是Vivendi控制了这家公司，它的股票总价值为190亿美元。这起交易表明游戏产业在互联网时代里可以比其他媒体更加灵活多变。

Vivendi还有一个相当稳健的业务，推广所谓的"休闲游戏"，用来给人们放松精神或打发时间。这也是Activision本身从未涉足过的游戏领域。考迪克说："我们正在以前所未有的方式侵吞线性媒体领域。"他在无意之间吐出了"线性媒体"这个新概念，似乎指的是一种所有健全的人都会经常去碰到媒体形式。有了它，他就可以与电视、电影、书籍和杂志等各种媒体行业较量。他滔滔不绝地谈论着普通家庭离开饭桌后不再去看电视，而是去玩《吉他英雄》或者使用任天堂Wii惊人的体感互动功能。他说酒吧或者宴会中的人们也越来越多地开始玩这些体感电子游戏(不过他也承认不大清楚它的程度到底如何)。

考迪克认为体感界面非常重要，不管是《吉他英雄》还是Wii，能够让玩家全身动起来，手臂挥起来，弹奏仿造的吉他，跳舞，或者做其他傻乎乎却充满乐趣的运动。"开发了《吉他英雄》的人们确实很懂得如何把握消费者的想象力，但是如果没有Wii，我不知道人们是否会意识到体感界面竟然如此重要，他们不会知道什么是真正有趣的游戏。"

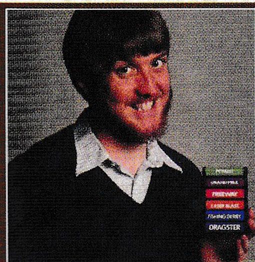
现在考迪克构想着利用暴雪的网络专家们去制作，比如说，一款伟大的网络版《吉他英雄》。他是雅虎的董事会成员，他说他在那里学会了广告业务，让他很想设计游戏内的广告和赞助，还可以搭配语音、影像和文字通讯。"但是暴雪已经具备了一切，"考迪克惊讶地说，"我喜欢零售产品与网络产品结合的方式。"

对于这家新成立的公司，考迪克说"开启了暴雪的真正价值"，"成为全世界最大游戏公司的一部分，这比起成为一家大型法国媒体公司的一部分更让员工有归属感。"这家叫做Activision Blizzard的新公司将会比EA公司略大一些，它在此之前一直是业界的巨人。但EA并没有Activision Blizzard那么强大的网络业务，而且这两家公司在合并之前都比EA发展得迅速。考迪克对于这家新公司的潜力极为兴奋。

这当然是好事，因为他已经签定了掌管这家新公司的5年合同。"当我50岁后，我将会重新思考我所做的事。"这位在今年3月刚刚过完45岁生日的CEO说。

我现在仍在消化这家游戏公司市值已达190亿美元的事实。而对于考迪克来说，这只不过是刚开始。

Activision——废墟中崛起



大卫·克雷恩

1977年，大卫·克雷恩加入雅达利时，那家生机勃勃的硅谷新生儿正在发展成一家大型娱乐企业。创始人诺兰·布什内尔刚刚将雅达利卖给了华纳公司，他仍然担任公司的创意顾问，但是过去雅达利的摇头丸文化不复存在，在办公室里泡浴缸的时代也成为过去。

将公司卖给华纳通信公司，这使得雅达利获得了他们迫切需要的财务稳定性，只有这样才能将他们的VCS游戏机推向美国的千家万户。虽然起步不是很顺利，VCS很快成为零售店里的畅销货，为雅达利带来了数亿美元的丰厚利润。克雷恩回忆说："那是一个工作的好地方，因为我们正在创造尖端的家庭电子游戏，我们正在见证新产业的诞生。"

但是在欣欣向荣的市场环境中，公司内部却发生了矛盾，加州的创新文化正在因为合并而被传统的企业结构踢出门外。布什内尔与华纳董事会产生了激烈的矛盾，1978年，布什内尔被迫离开了他创立的雅达利。取代他职位的是前柏林顿服装公司执行官雷·恺撒，他与雅达利的程序员们永远无法产生共鸣。雅达利的盈利状况很好，为了鼓舞士气，华纳管理层曾经答应将一部分利润分给中层管理者，并外加其他分红。而到了该发分红的时候，高级管理层竟然矢口否认曾经做过此类承诺，雅达利的游戏制作人员们愤愤不平，多名重要开发者相继辞职，员工的满意度降到了历史最低点。与此同时，一份来自市场部门的备忘录在公司内部流传，备忘录中宣称某些游戏让去年的销售额大幅降低。该备忘录的用意是警示游戏开发者们留意哪些游戏类型比较好卖，结果却火上浇油，加剧了开发者们的不满情绪。

克雷恩回忆说："那时的游戏设计都是一个人包办一切，从创意设计、情节串联图板、画面到音乐音效，乃至每一行的程序，及至最后的测试都是一个人完成。因此当我看到那份备忘录中写着我全权负责制作的游戏带来了2000万美元的收入，我和所有人一样产生了这样的疑问：为什么我还要为2万美元的年薪而籍籍无名地工作？"

与克雷恩一样不满的还有很多程序员，阿兰·米勒拿着一份合同提案找到雅达利管理层，要求在游戏中打上程序员的名字，并且为他们制作的游戏提供利润抽成，结果自然是被管理层当场拒绝。拉瑞·凯普兰和鲍勃·怀海德也在为公平待遇而努力，他们四人被称为"雅达利的四人众"。他们看到备忘录后才发现，原来公司一年的1亿美元游戏卡销售收入中，仅他们四人就贡献了60%，显然他们对于公司有着巨大的价值，因此他们以备忘录为证据一起找到了雷·恺撒，要求获得应有待遇。雷·恺撒看着他们的眼睛，傲慢地说："对于雅达利来说，你们的重要性还不如流水线上把卡带装进盒子里的工人！"

这一席话直接导致了游戏历史上第一家第三方游戏软件发行商的诞生。

高速发展

当时已经有很多程序员辞职，但是由于那时电视游戏产业里还没有第三方游戏软件商的概念，这些辞职的员工最后又只能转向雅达利，成为雅达利的外包开发者，他们的工作不变，却因此获得了双倍的收入。但"雅达利四人众"决定迈出更有野心、更具风险的一步：他们要成立一家独立游戏开发兼发行公司，为雅达利的VCS游戏机制作游戏，这是游戏历史上一次破天荒的举动。

由于创立新公司涉及很多法律事务，为此就需要有法律顾问，这位律师听他们把来龙去脉以及计划说了一遍之后，建议他们去找他的一位朋友，他叫吉姆·李维，他"也在做同样的事"。吉姆曾在GRT唱片公司工作，当时正在筹集风险资金，准备成立一家制作磁带和软件的公司。克雷恩等人拜访了李维的住所，他们在他家中一起吃了一顿烤肉，畅谈间他们感觉到此人确实有他们需要的市场营销和商业运营能力。

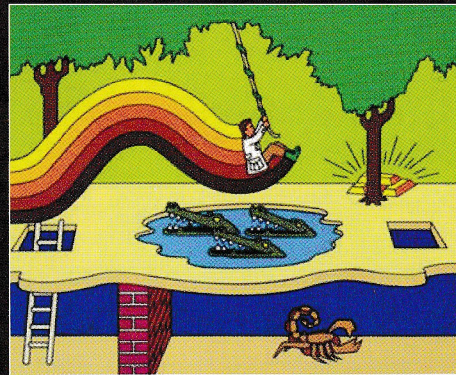
Sutter Hill风险投资公司认为爆炸性增长的电子游戏产业比家用电脑市场利润前景更丰厚，而吉姆草拟了一份商业计划。那时投资公司从不像软件注资，而雅达利游戏机的卡带是有形的电子元件实体，比较容易让投资公司理解其价值，于是他们投资了100万美元，成为该公司的大股东，他们没有想到这家公司只用了三年就发展到了3亿美元的规模。

1979年8月，克雷恩与米勒离开了雅达利，成立了Activision，怀海德与凯普兰几个月后也加入了该公司。为防止Activision的成立造成公司人才的大规模流失，雅达利将Activision告上了法庭，认为他们侵犯了雅达利的版权和专利权。雅达利甚至在杂志上刊登了整页的广告，将Activision的游戏软件描述为非法产品，希望读者们不要购买。这起官司打了好几年，还没打出结果，雅达利就因为美国游戏市场的骤然萎缩而濒临破产。

1980年，Activision的首批游戏《改装赛车》(Dragster)、《拳击》(Boxing)、《钓鱼大赛》(Fishing Derby)和《西洋跳棋》(Checkers)终于上市。这些游戏采用了色彩鲜艳的包装盒，上面的"Activision"公司标志给零售商留下了深刻印象。吉姆希望Activision的游戏在商店货架中能够显得非常醒目。Activision实行了在游戏中打上设计者名字的政策，并且在游戏包装盒后面印上清晰的游戏截图，向消费者保证他们的游戏质量。那时多数游戏的包装盒都是印上漂亮的插画，即使是有"游戏画面"，也是经过画师加工美化后的效果，Activision以真实游戏截图示人的诚实态度赢得了人们的认可。

接下来的一年，Activision的游戏直接在游戏名中冠以制作人的名字，那一年推出的游戏有克雷恩的《高速公路》、凯普兰德《Kaboom!》、怀海德的《Stampede》、米勒的《冰球》。1982年，Activision进入巅峰状态，接连推出的四五款游戏都大获好评，程序员们都干劲十足，他们制作的游戏发挥了雅达利硬件工程师根本无法想象的效果。1982年，Activision推出的《陷阱》(Pitfall)成为整个雅达利时代最经典的游戏之一，开创了一个新的游戏类型。

1983年，Activision终于成为了上市企业，股票得到了投资者们的热烈追捧。那时Activision像坐上了火箭般高速发展，所有游戏开发者都想到Activision工作，享受优越的工资待遇，并且让自己的名字出现在游戏中。雅达利的年销售额达到6000万美元时，公司已经有60名员工。那一年，或许在外人看来，游戏产业崩溃的迹象已经非常明显，但是——"讽刺的是，我们并没有看到即将到来的灾难，可能是因为当局者迷的缘故。"克雷恩回忆说，随着Activision的成功，也出现了很多想要依葫芦画瓢的公司。在每年两次的消费电子展(CES)召开期间相隔的6个月里，竟然一下子涌现了60多家立志成为下一个Activision的公司。受到Activision的刺激，这些公司可以轻而易举地筹到风险投资，他们满大街招募程序员，制造了无数的劣质游戏，成百上千万的低劣游戏一夜之间填满了市场。克雷恩看到这些游戏时就已经知道这些打算捞一票走人的公司活不过一年，但是却没有意识到整个游戏业也将随之崩塌。



▲Activision初期最重要的游戏《陷阱》。

走投无路

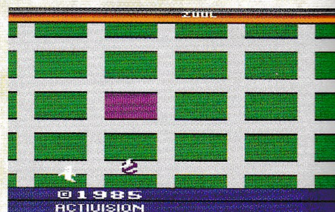
美国游戏市场的崩溃发生在1983年圣诞期间，雨后春笋般冒出来的小公司一个接一个地倒下，并由此引发了连锁反应。一些投机者专门收购倒闭企业的仓底货，平均每张游戏的批发价只有3美元，然后以4美元转卖给零售商，再贴上5美元的价格标签卖给消费者。这些劣质低价游戏造成了所有游戏的全面信崩，Activision出品的高质量游戏也遭到波及。据统计，仅圣诞期间的清仓货至少就有2000万张。

在这场"雅达利大崩溃"事件中，Activision开始通过多元化发展实现自救。首先是为新兴的PC市场开发游戏，然后又为Intellivision和ColecoVision等游戏机制作游戏，1984年推出的电影改编游戏《捉鬼敢死队》和《陷阱2》都成为跨平台游戏。但在这个市场的萎靡中，Activision的股价仍然无法挡住狂跌之势，阿兰·米勒和鲍勃·怀海德被迫离开了Activision转投Accolade公司，而拉瑞·凯普兰早在两年前就离开Activision，回到雅达利担任副总裁。克雷恩说："市场崩溃之后，我们成为人才的孵化机，很多公司的高层都是从Activision出来的。"Activision就像游戏业的西点军校，从这家公司走出了后来EA的CEO拉瑞·普罗斯特，以及Acclaim创始人格雷格·费斯贝等名人。

Activision逐渐成为了一家纯粹的电脑游戏开发商，为了加强在PC游戏市场的占有率，它收购了文字冒险游戏的名厂Infocom公司。同时董事会决定罢免吉姆·李维，聘请布鲁斯·戴维斯担任新CEO。戴维斯曾经是旧金山的一位律师，他认为Infocom的收购价格太高，因此他于1986年向原Infocom的股东提出诉讼，要求退还部分款项。与此同时，Infocom也随着文字冒险类游戏的没落而一蹶不振。1989年Activision对其做出了结业处理。

1983～1984年间的市场崩溃对Activision造成的打击持续多年，Activision凭借此前的积累勉强度过了危机，吉姆·李维的策略是对业界一年内的前景作出预估，然后根据预估的结果缩减公司规模，但每次他的预估总是乐观了那么一些，Activision也一直在低潮中度过了很多年。而当董事会让布鲁斯·戴维斯接管Activision后，却带来了致命的一击。克雷恩说："我尝试过与他合作，却发现这人既没创意又没营销能力。他之前的工作就是让Imagic公司破产——用他的话说是让它着陆了。我有份创建的Activision已经不在了，因此我选择了离开。"

市场的萎缩和创始人的相继离去让Activision陷入了最艰难的时期，在游戏市场上几乎走投无路之时，Activision开始探索商务软件市场，于1988年更名为Mediagenic。但业绩仍然持续恶化，1991年其营业额只有2880万美元，净亏损竟达到了2680万美元。就在这时，Activision迎来了一位救星，此人名为罗伯特·考迪克，人称鲍比·考迪克。



▲捉鬼敢死队

浴火重生

1990年，鲍比·考迪克以44万美元就成为了Activision的大股东。1991年2月，他将戴维斯踢出局，自己担任首席执行官，他首先要面对的难题就是Activision的债主们。飞利浦是Activision的大债主之一，它威胁要通过法律程序将Activision清盘。那时Activision输掉了异常赔偿金高达660万美元的专利侵权案，正是最困窘的时期。

那时刚27岁的考迪克与他的商业搭档布莱恩·凯丽一起走进了飞利浦的一间会议室，等待他们的是飞利浦70多名管理者、律师和会计。考迪克在这种阵势下毫不慌乱，他仅凭自己的口才和商业计划说服了飞利浦将债务化为他们的股权。飞利浦的管理者原本对于购买一家濒临破产的公司毫无兴趣，精疲力尽的考迪克把Activision的公司门卡抽出来扔在桌上表示放弃。30分钟后，当他正准备走出飞利浦的大楼时，却被一位飞利浦的管理者叫了回去，他说飞利浦愿意冒险一试。

考迪克是一个充满冒险精神的商人，擅长于险中求胜。当他还是一个大学生时，他就曾在达拉斯的一次聚会中遇到了赌业巨子史蒂夫·韦恩，并且凭借他的魅力成为了韦恩的朋友，搭乘过他的私人飞机。几周后，韦恩为考迪克的软件公司Arktronics投资了30万美元，用于易用性操作系统的开发。由于产品缺乏销路，该公司很快就倒闭了。这次投资让考迪克上了重要的一课。1985年他卷土重来，创立了TDC公司，专做外包业务，获得了不少软件开发的订单。后来他以2600万美元卖掉了TDC。


▲1995年推出的《机甲战士2》是Activision复兴的转折点。

考迪克虽然年纪轻轻，但从商经验丰富，不过回想起那时收购Activision的决定，考迪克说那时他对游戏生意实在太天真了。考迪克接手Activision的第一年，公司营业额只有1000万美元，亏损额有增无减。从1993至1997年间，失败的次数远多于成功，考迪克还记得那时候经常有警察上门，把Activision的电脑搬走充抵债务。不过在整体的亏损局面中，也诞生了不少热卖的游戏。最早的CD-ROM游戏之一《Return to Zork》卖掉了30万套，为Activision带来了500万美元的收入，使其在1994财年的营业收入达到了2800万美元。为了吸引更多人才的加盟，考迪克将公司总部从Menlo Park搬到了洛杉矶，因为那里凭借好莱坞的优势有大量优秀作家和创作人。

考迪克用了两年时间让Activision的股价从1美元的垃圾股水平逐渐提高到了11.25美元，通过收购和自己的开发团队，Activision每年推出的游戏数量达到了30款。1995年推出的机器人战斗游戏《机甲战士2》(MechWarrior 2)最具有突破意义，它让Activision的年收入从5000万美元提高到2亿美元。这时Activision走到了"吞并或被吞并"的十字路口。考迪克的选择是吞并，他在欧洲收购了三家公司，在美国也收购了多个开发团队。Activision从此走上了高速发展之路，失败的游戏仍然很多，但只要有一两款游戏大获成功，就足以使Activision迈入一个新的阶段。1999年，Activision与著名滑板明星托尼·霍克签约，缔造了Activision的又一个大成功的自主品牌，2000年推出的《托尼滑板2》成为当年度最畅销的游戏之一，也是有史以来最畅销的极限运动游戏。通过知名形象进行品牌营销的策略让考迪克屡试不爽，随后的《蜘蛛侠》也随着电影版的大热而在Activision的产品阵容中又增加了一个百万大作系列。

考迪克认为，能够让Activision走上富强之路的主要原因是他肯花血本聘请顶尖经理人，他专门从百



《吉他英雄III》在纳斯达克大楼外举办了首发庆祝仪式。

事、辉瑞等《财富》500强企业中聘请管理者，虽然他们未必懂游戏，却对商业运作了如指掌。考迪克创造了一个独特的企业结构，他在进行商业规划时，将游戏设计团队作为一个个独立的实体，他要求游戏制作人了解商业运作，他以利润分红为激励，让游戏制作人从产品盈利性的角度管理游戏开发。

Activision总能灵活把握市场风向，在机器人射击游戏的热潮中它打造了《机甲战士》，在主视角射击游戏的热潮中它与id Software签约发行了《毁灭战士3》和《雷神之锤4》，并收购了Infinity Ward把《使命召唤》打造成最具实力的战争主视角射击游戏。它还善于引导市场潮流，它用《托尼滑板》掀起了极限运动游戏热潮，用《吉他英雄》开创了音乐游戏新时代。考迪克说这得益于他们广泛而深入的市场调查。商业开发部执行官安德森说，他们曾经通过市场调查发现玩家希望能够将自己的形象插入到游戏中，于是在《托尼滑板》的最新作中引入了可以使用玩家照片为贴图的人物形象定制系统。

进入2000年后，Activision已经成为美国第二大第三方游戏软件发行商，在游戏业从PS过渡到PS2时代的转型期中，它成功把握了商机，到2003年时营业额已经达到8.65亿美元，市值达到了18亿美元。有人说在Activision成功的背后，运气因素与市场调查和管理一样重要。所有游戏公司都在做市场调查，但在游戏业里，玩家经常自己都不知道最想玩些什么。NDS成功之后人们才知道脑力锻炼游戏也能成为千万级游戏，《吉他英雄》走红之后人们才知道没落多年的音乐游戏仍然大有市场。那些靠名气吃饭的电影游戏曾经在Activision的业绩中贡献了大量的利润，如今却因为此类游戏的普遍低素质而走入死角。在游戏产业里，任何品牌和市场调查都不足以让人高枕无忧，即便是任天堂、索尼这样的第一方硬件商，也会随着市场的变化而兴衰沉浮。作为一家第三方游戏公司，只有涉猎所有的游戏类型才能提高经营的稳定性。

1981年考迪克上大学时曾经疯狂地喜欢上一款叫做《Defender》的街机游戏，现在他掌管着全世界最大的游戏软件公司，但他早已不是玩家。不过对他来说这并不重要，因为在他的手下将聚集全球最多的游戏业精英，为他打造最丰富的游戏阵容。正如Activision Blizzard的合并声明中所说：他们将有机会成为全世界最具盈利性的第三方。

暴雪 网游之王

1991年，互联网尚未出现。

或者说，它已经存在，而且存在了许多年，但是绝大多数人对其一无所知，直到1992年万维网的出现。因此在1991年，通过互联网玩游戏是挑战与机遇并存，它是一块处女地，尚无人踏足。

1991年，PC游戏产业的领先企业雪乐山公司推出了Sierra Network（后来更名为ImagiNation Network），它主要是面向儿童，有着卡通化的画面和主题，但是它可以让人在网络聊天室里与朋友聊天一起一起玩各种游戏。当然，这项服务远远超越了时代。那时用户不仅要支付拨号上网的费用，而且访问雪乐山网络的费用高达每小时6美元，它的总费用甚至比很多色情电话聊天服务还要高出一倍。这种脱离时代的网络服务毫无疑问地失败了，1996年曾从AT&T手中将其收购的美国在线公司决定放弃该业务。讽刺的是，没过多久，互联网开始飞速发展，各种网络游戏服务如雨后春笋般涌现。在其中，有一个令人兴奋的新服务来自后来雪乐山的同门兄弟——暴雪。



■暴雪联合创始人麦克·莫海米。

醒狮

1992年，一款革命性的游戏吸引了全世界的玩家，几乎卖出了50万套。它是有史以来最早的即时战略游戏之一，这款游戏并非《魔兽争霸》，而是Westwood公司的《沙丘魔堡2》，它比《魔兽争霸》早了2年，它基于弗兰克·赫伯特的科幻小说，让玩家控制三大势力之一，在Arrakis星球上展开争夺战。它被认为是有史以来最出色的PC游戏之一，很多人至今仍认为它是即时战略类游戏的最佳代表，它让Westwood公司控制了即时战略类游戏，但是它也存在缺陷——缺乏多人游戏功能让它给竞争对手留下了漏洞，注定使得暴雪这位晚辈后来居上。

暴雪创立于1991年，原名是“Silicon & Synapse”（硅与神经键），创办者艾伦·亚达姆与麦克·莫海米是加州大学洛杉矶分校的同学，他们开发家用机游戏以及一些二流的DOS游戏，比如1994年的《超人的死亡与归来》。与很多新成立的公司一样，在最初几年里，他们的目标仅仅是存活。Condor Software创始人戴夫·布里维克说，在那时“大家都是靠家用机游戏糊口”。

Condor公司于1993年由布里维克和马克思及艾瑞克两兄弟创办，致力于开发低成本的家用机游戏。然后有一天，他们接到了发行商Sunsoft的电话，让他们为世嘉MD开发一款根据漫画改编的游戏。这是一款根据《正义联盟》的角色开发的格斗游戏，在开发过程中，他们得到了批准，得以在消费电子展中展出这款游戏。

Condor不知道的是，在距离他们300英里的地方，另外一家公司也在另外一台主机上开发同一款游戏。两个开发团队在消费电子展中第一次碰面了。布里维克说：“非常令我们惊讶的是，暴雪在为SFC做一款同样的游戏。我们从来没有交流过任何素材或创意，居然就真有两款一样的游戏！不管怎样，这种局面让我不得不找他们的总裁艾伦·亚达姆谈判。”

这是一次宿命的相会。除了SFC

版《正义联盟》外，暴雪的亚达姆同时也在开发一款开创了新历史的游戏，亚达姆在一个小房间里向布里维克介绍了这款《魔兽争霸》。布里维克说："我爱死它了，我觉得它真是一个伟大的创意。几个月后，我给艾伦打了个电话，问他们是否需要内测人员。"于此同时，暴雪在短暂地更名为Chaos Studios之后，最终定名为Blizzard Entertainment，发行商Davidson & Associates以不到1000万美元的价格将其收购。没过多久，初代《魔兽争霸》就与玩家见面了。

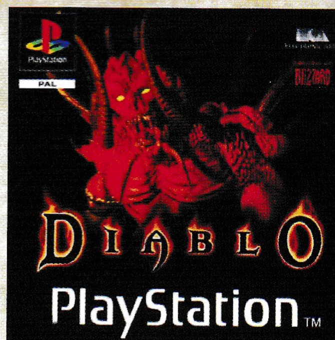
《魔兽争霸》的故事和世界观设定对于所有《指环王》或《龙与地下城》迷来说都是普通得不能再普通：在虚构的艾泽拉斯大陆中，一群兽人入侵了人类世界，玩家的目标是将它们驱逐，或者指引他们统治人类世界。这款即时战略游戏以其丰富的游戏性获得了成功，让暴雪囊中充盈，用这笔丰厚的资金，暴雪开始了扩张之路，它的第一个目标就是收购布里维克的Condor公司。

Condor公司一直梦想着走出代工生产的局面，制作自己的原创游戏。利用与暴雪结识的机会，布里维克提出了自己的PC游戏创意。布里维克上高中时就构思了《暗黑破坏神》的设计创意，后来他上了大学，迷上了一款ASCII游戏叫做《Moria Angband》，这款游戏让他对自己的《暗黑破坏神》设计概念改了又改。当布里维克向暴雪提出《暗黑破坏神》时，他们想要把它制作成回合制的DOS游戏。亚达姆对该作的创意很感兴趣，于是暴雪对这个新项目开了绿灯。在暴雪的要求下，这款游戏换了平台和类型，对应的操作系统是Windows95，战斗改成了即时制。在这不断修改的过程中，诞生了一款征服世界的游戏。

布里维克说："界面最初是由我和艾瑞克设计的，我们尝试使用当时我们最喜欢的游戏《X-Com》的那种视角，最后的界面修改了太多次了，加入了太多人的意见，已经无法将其归功于特定的某人。"老牌游戏设计师斯铁格·海德伦就在这个时候来到了暴雪。海德伦从1980年代末就开始开发游戏，最重要的游戏是曾经引起强烈关注的《指环王》相关游戏，它最终被EA砍掉了。海德伦来到了Condor位于Bay Area的办公室面试。那座办公楼很寒碜，海德伦在里面干了没多久就因为对所开发的游戏没兴趣而离开了，他到世嘉又干了三年，当他在偶然的机会下看到Condor正在开发的《暗黑破坏神》时，他决定重返Condor。

海德伦加入开发工作后负责的是将整个设计简化，那时参与游戏制作的人已经很多，但是却没有一个明确的负责人，海德伦的加入让一切顺利了许多。

1996年，《暗黑破坏神》上市，头六个月里销量达到了50万套。暴雪与Condor之间的关系也随之如鱼得水，《暗黑破坏神》发售的几个月后，暴雪正式收购了Condor，将其更名为"暴雪北方"，双方对此次并购都非常满意。



▲《暗黑破坏神》也曾推出了PS版。


▲初代《魔兽争霸》的游戏画面。

网络化

暴雪北方成立的同一年，暴雪母公司Davidson & Associates连同雪乐山公司被CUC International收购，这两家公司所出品的游戏在表面上没有任何共通之处，但他们都有一个共通点——对网络游戏服务充满激情。在网络方面的优势或许是他们走在一起的主要原因。1997年CUC与房地产兼汽车租赁公司HFS合并，成立了Cedant公司。一年后，CUC爆出会计丑闻，在接下来的6个月时间里市值暴跌了80%，最终不得不卖掉了旗下的游戏软件业务，雪乐山与暴雪就这样辗转落到了法国发行商HAVAS的手中。而在同一年，HAVAS被法国Vivendi公司收购。虽然数易其手，暴雪仍然是暴雪，资本并购的游戏并没有对暴雪的公司文化和企业结构造成任何影响。在暴雪，质量永远被摆在第一位。



在《暗黑破坏神》的开发过程中，出现了名为"打击团队"的质量保证制度。所谓的"打击团队"就是一个质量监督队伍，他们负责过滤掉开发者们一些无用的意见和想法，总结提出他们的意见和变更建议。游戏开发团队与"打击团队"每个月都要碰面，随着游戏进入开发后期，他们碰面的次数越来越频繁，到最后几乎是每天见面讨论。"打击团队"的成员一般来自其他的游戏开发组，这么做的目的是让他们了解对方的游戏，并且从旁观者的角度理清头绪，避免开发走入死角。暴雪与暴雪北方之间互派团队对对方的游戏进行监督的方式曾被认为是暴雪质量控制机制的基础，将所谓的"暴雪理念"始终贯穿于所有的项目之中。

"战网"的概念是在《暗黑破坏神》完成前的六个月提出的，基本的概念是拓展《魔兽争霸2》的局域网游戏概念，提供一个让所有玩家都可以找到同好一起网战的地方。这个概念让暴雪产生了将《暗黑破坏神》针对多人游戏进行改良的念头。当时只有很少的公司在进行类似的尝试，虽然他们也可以实现战网的概念，但是却漫天要价让玩家难以接受，而暴雪试图推出的是一项免费的服务，它直接集成到游戏界面中，比起需要通过其他网络服务供应商的外部界面启动的网络游戏服务要轻松简便得多。

在多数网络游戏失败的同时，暴雪的这项免费网络服务获得了成功，而且，讽刺的是，到1999年战网成为当时美国惟一盈利的在线游戏服务，每个月3000多万的广告受众是该服务盈利的秘诀，而免费的网络游戏功能又成为随后暴雪游戏的一大卖点。到1997年11月，战网已经拥有125万用户，每天新增3500名用户。到1999年，战网活跃用户已达230万，同时在线人数超过5万人。2002年9月，战网活跃用户数量跃升至1100万人；到2004年时，已经有将近1200万用户，每天总游戏时间超过210万小时，最高同时在线用户数达到40万。暴雪拥有将未来的浪潮演变成海啸的能力，它在对手还来不及反应的时候就用海啸之势将其从地图上抹去。拥有了可靠的网络服务以及两大魔幻游戏品牌后，暴雪决定重新走上注册收费型游戏服务。

为了这款游戏，暴雪几乎打造了一家新的公司，从公关部到QA(质量保证)部队一切都进行了大刀阔斧的改革，成立了运营、客户服务、GM等全新的部门，这款改变了暴雪，改变了网络游戏前景的作品正是《魔兽世界》。这款全球第一大网游开发历时四年，自2001年9月在欧洲计算机贸易展上公布以来一直令人望穿秋水，2004年《魔兽世界》作为系列十周年献礼之作隆重推出，旋即创造了一个新的神话，三年来，它创造的收入超过了暴雪以往所有游戏的总合。2007财年，仅这一款游戏的营业额就超过了整个Vivendi Games所有其他游戏的总收入。

是什么让暴雪的游戏有如此魔力？让他的每一款游戏总能得到数百万人的追捧？《魔兽世界》制作人马克·科恩说，这是因为他们拥有能够让游戏总是美味的"特制调料"。

Activision Blizzard的家族成员

《托尼滑板》系列

诞生于1999年，由Activision旗下的Neversoft公司制作，在当时被认为是具有革命性的作品，销量超过400万套，带来了滑板乃至整个极限运动类游戏的风靡。目前该系列全球总销量超过4000万套，是Activision的第一大系列，创造了超过12亿美元的净收益。

系列百万大作榜

主机	游戏名	日本	美国	欧洲	总计
PS	托尼滑板	2万	289万	151万	442万
N64	托尼滑板	–	167万	44万	211万
GB	托尼滑板	1万	91万	41万	133万
PS	托尼滑板2	2万	302万	154万	458万
PS	托尼滑板3	2万	112万	53万	167万
PS2	托尼滑板3	1万	242万	151万	394万
PS2	托尼滑板4	1万	194万	115万	310万
PS2	托尼滑板Underground	1万	211万	138万	350万
Xbox	托尼滑板Underground	–	75万	42万	117万
PS2	托尼滑板Underground2	1万	130万	84万	215万
PS2	托尼滑板Wasteland	1万	83万	62万	146万





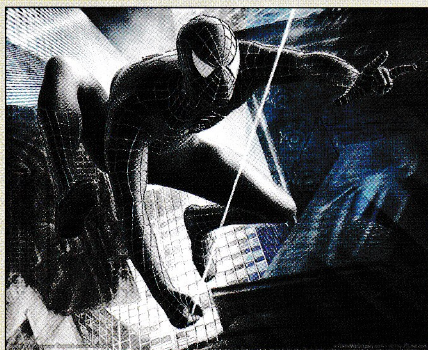
《使命召唤》系列

目前全球最红的战争题材主视点射击游戏系列，由前《荣誉勋章》开发团队跳槽后成立的Infinity Ward打造，使得Activision在这种游戏类型上彻底压倒EA。目前正值该系列的巅峰期。

系列百万大作榜

主机	游戏名	日本	美国	欧洲	总计
PS2	使命召唤 决胜时刻	1万	141万	134万	276万
Xbox	使命召唤 决胜时刻	–	63万	44万	107万
PS2	使命召唤 红一纵队	1万	83万	90万	174万
X360	使命召唤2	2万	139万	58万	199万
X360	使命召唤3	3万	118万	69万	190万
X360	使命召唤4	–	107万	73万	180万

《蜘蛛侠》系列



《蜘蛛侠》游戏早在1970年代末就已经在雅达利主机上诞生，但是那时游戏版的蜘蛛侠版权还不在Activision的手上，游戏的影响力也不大。直到2000年，Activision获得了游戏版发行权，并将开发工作交给了旗下得力门将Neversoft开发，第一作就采用了《托尼滑板2》的引擎，获得了巨大的成功。2002年后，随着电影版获得的轰动性成功，Activision受益匪浅，Treyarch也取代Neversoft成为其后“《蜘蛛侠》系列”的主要开发商。

系列百万大作榜

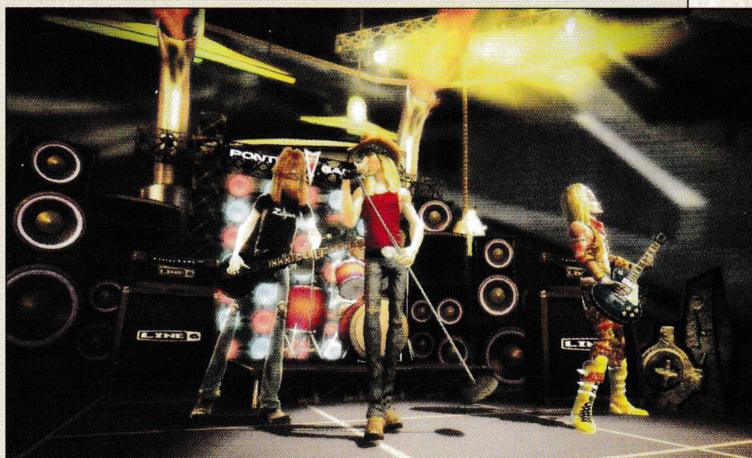
主机	游戏名	日本	美国	欧洲	总计
PS	蜘蛛侠	2万	174万	137万	313万
PS	蜘蛛侠2	2万	58万	95万	155万
PS2	蜘蛛侠The Movie	3万	251万	179万	433万
Xbox	蜘蛛侠The Movie	–	94万	32万	126万
GBA	蜘蛛侠The Movie	1万	85万	38万	124万
NGC	蜘蛛侠The Movie	1万	85万	30万	116万
PS2	蜘蛛侠The Movie2	2万	163万	144万	309万
Xbox	蜘蛛侠The Movie2	–	76万	29万	105万

《吉他英雄》系列

2005年由Harmonix公司制作，发售后即火爆全美，复兴了音乐游戏类型。《吉他英雄》近年来风靡欧美，已经成为Activision时下利润最高的游戏系列，并且相关的吉他周边销售利润也非常可观。

系列百万大作榜

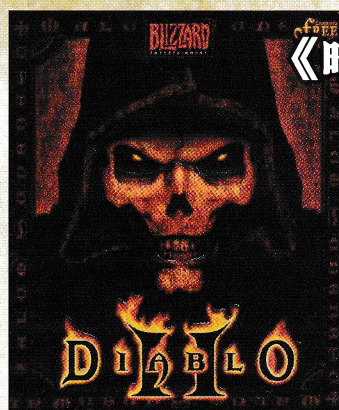
主机	游戏名	日本	美国	欧洲	总计
PS2	吉他英雄	3万	142万	53万	198万
X360	吉他英雄II	–	140万	34万	174万
X360	吉他英雄III	–	114万	14万	128万





《小龙斯派罗》系列

由Vivendi旗下的Sierra持有的商标，是与《古惑狼》齐名的游戏系列，目前系列总销量超过1700万套。这个游戏系列的缔造者正是目前SCEA旗下最当红的Insomniac工作室，该系列与《古惑狼》一样，原本也相当于是PS的吉祥物，后来版权落到了Vivendi手中，而Insomniac则成为索尼旗下的工作室，游戏的开发工作从此交给Vivendi自己的工作室，而Insomniac则为索尼打造了《瑞奇与叮当》、《抵抗》等重要游戏系列。



《暗黑破坏神》系列

自从1996年诞生以来，虽然只推出了两款正统作品，但是加上一些资料片，以及在韩国等地的热销，其系列总销量超过了1700万套。1996年其首作诞生时即开创了一种全新的动作角色扮演子类型，从1999年开始，所谓的“暗黑式”游戏界面风靡全球，尤其是韩国网游的多数早期作品均是以此为参考。



《古惑狼》系列

原本是由著名的顽皮狗工作室为PS打造的独占游戏系列，但由于版权归Sierra所有，因此后来成为跨平台游戏。目前该系列总共诞生了14款游戏，总销量超过4000万套。在PS时代，古惑狼克拉修曾经是PS的吉祥物，被人与马里奥和索尼克相提并论。后来顽皮狗工作室将该系列版权卖给了Vivendi，而顽皮狗本身被索尼收购，游戏的开发权转交给了Vivendi旗下的工作室，该系列自此之后虽然进行了跨平台发展，但是已经走向下坡路。



魔兽世界

全球用户超过930万，2007财年收入预计可达11亿美元。该作使得暴雪的游戏开发部副总裁Rob Pardo于2006年5月被《时代》杂志选入“创造世界的100人”，杂志的描述中说：“有一个国家有超过600万的人口，但是在地图上却找不到。它叫《魔兽世界》……它是有史以来最引人入胜，最成功的游戏之一，它将成为电子娱乐的未来。”



《星际争霸》

《星际争霸》及其资料片的全球累计销量高达950万套，是全球单作销量最高的即时战略游戏。在该作发售之后，战网的用户数量提高了8倍！除了PC版外，该作也曾于1999年推出Mac版，并于2000年推出了N64版本。该作在IGN的“历史百大游戏销量榜”中排名第七，GameSpot将其评为“史上最佳游戏之一”。2006年该作进入了旧金山Metreon的“游戏星光大道”。该作在韩国的成功尤其令人瞩目，它是韩国有史以来销量最高的单机游戏，销量超过350万套，它也是韩国有史以来最成功的电子竞技项目，围绕该作的比赛吸引了无数赞助商，并且在电视转播中也有极高收视率。因此2007年5月19日，续作《星际争霸2》选择在韩国首尔率先公开。



《魔兽争霸》系列

系列（包含资料片）累计销量超过1900万套，暴雪的成名之作，也是有史以来销量最高的即时战略游戏系列。从《魔兽争霸2》开始，该系列已经脱离模仿的痕迹，形成了独树一帜的暴雪风格。到《魔兽争霸3》时，该系列已经成为全球最重要的电子竞技项目之一。

原Vivendi Games旗下四大部门运作情况

部门	平均每款游戏投资额	开发周期
暴雪	每款网络角色扮演游戏超过5000万欧元，每款次世代游戏1000～1300万欧元之间，每款次世代PC游戏超过1000万欧元。	2～4年
雪乐山	每款次世代游戏1000～1300万欧元，每款次世代PC游戏500～800万欧元。	2～4年
雪乐山Online	每款PC/家用机游戏150～400万欧元，小型游戏为5～50万欧元之间。	6个月到2年
手机部	每款手机游戏25～32万欧元。	9个月

游戏评台 ★★★★★

胜负师：现在真可谓是个"神作辈出"的年代！特别是像游戏评台这样隔两个多月才出现的栏目，不得不在品评的作品中做出一些取舍。当然，像《使命召唤4》、《超级马里奥银河》这样在一个时期乃至一个时代中都极具代表性的作品，我们是不能错过的，《使命召唤4》更是采用了一人评单机、一个评网战的新形式。其余作品也都是在近期各机种上的风云软件，（说"风云"，不一定褒义的）相信各位都能从中找到看点。

主视角射击目前的究极形态！

使命召唤4 现代战争

Call of Duty 4: Modern Warfare

机种：X360、PS3、PC **厂商：**Activision **类型：**主视角射击 **发售日：**2007年11月5日

在次世代已经到来的今天，能够将机能最直观最全面地展现在玩家面前的只有主视角射击游戏，而在这一类型的游戏中最受瞩目也是最成功的自然当属刚刚推出不久的《使命召唤4 现代战争》。游戏在刚刚公布情报时便引起了广泛的关注，对于业界来说，游戏将次世代机能完美地发挥了出来——无论是堪比实景效果的画面表现、逼真流畅的人物动作还是充满震撼的战场气氛，都可以冠上"前无古人"这个词，而这正是从硬件商到软件商都希望看到的，那就是直观的画面印象将会让更多的消费者将注意力锁定在"次世代"这个既不算远也不算近的名词上，为次世代的继续推广与普及创造出良好的舆论环境。而对于玩家来说，本作无疑是一款超值的大餐，不仅能让人体验到通过技术与机能的提升所带来的游戏感受，更亲自经历着网络给家用游戏带来的一场变革。

《使命召唤4 现代战争》告诉了我们一款好的主视角射击游戏都应该有什么。画面自不必说，取材自现实中的场景在游戏中被真实地还原了出来，为我们展现出一个在战火与独裁统治下饱受蹂躏的国家。剧情与游戏流程也都与传统观念不同，插叙、倒叙以及双主线这些原本在同类游戏中并不多见的形式在本作中却成为了主要构成，跟随游戏的视角，我们会在激烈的战斗过程中逐渐明了众多角色间的关系与恩怨，这种对剧情的欲擒故纵与其说是一种成功的尝试，不如说是将电影的手法完美地结合到了游戏中，让玩家不仅在肢体上切实参与到游戏中，更在精神与思考方面同游戏保持着一致。



题材的变化也是本作大获成功的原因之一。不知大家有没有意识到，我们已经在二战的世界中徘徊了太多年了，诺曼底登陆的惨状、列宁格勒的残垣以及柏林郊外燃烧着的坦克，这些已经在我们眼前出现了无数次，所谓的"震撼"也越来越司空见惯。"现代战争"，正如游戏的副标题，本作终于将我们拉出了"二战"这个泥沼。也许是时代跨度太大了，看惯了射钉枪一样的老旧武器后，当夜视仪、眩晕手雷、红外瞄准器、指向性地雷等等高科技玩意儿一股脑摆在面前时，我们真的是需要一定时间才能适应过来，手中握着着这些现代战争"单兵标准配置"的装备，"战场与战斗"这两个词被完全改写了一遍。再加上对各种武器、装备的性能和效果几乎媲美真实情况的再现，相信任何一个热血男儿都会瞬间被本作俘获，深陷在屏幕前五六个小时。

游戏在最后还不忘幽默一把，收集分布在各个关卡中的电脑可以开启各种特殊效果和秘籍，除了无限子弹、手雷范围扩大这种实用类外，更多的是改变显示方式、敌人死后变轮胎等奇怪的效果，尤其是默片风格中的配乐，完全就是在向卓别林时代致敬，要是再开启这一效果后敌人的服装能相应有所变化，喜剧效果就更完美了。

★★★★★[点评人：十六夜]

震撼时刻：透过夜视仪看到一束束红外线在黑夜的战场中搜寻着目标，真正感受到现代战争的变化是如此之大。

这是我的2007年年度游戏

其实我为这篇"双月评"写了好几个开头，感觉都不满意，因为实在无法表达我对《COD4》的敬意。

这游戏好玩到什么程度？我们的美术总监Jason，因为《COD4》而购买了他自己平生的第一款游戏主机——PS3，而编辑部的流行游戏也由《铁拳5DR》变成了《COD4》——每天中午，大家都排着队挨个儿玩《COD4》，十分钟一局，车轮战，甚至休息日也会有同事来到编辑部通宵奋战……来了新人，问：这是什么游戏？答之：CS。那人说：画面真好！给我玩玩？——这年头，谁又没玩过CS呢？

ACE飞行员说，只玩单机版，那你只体验了游戏40%的乐趣。而对我来说，如果按总的游戏时间来划分的话，99%的时间都是用在网战上面。单机模式对我而言，看的乐趣甚至要大于玩的乐趣，因为通过BETA版的体验，我明白即使这游戏没有单机模式，我也会毫不犹豫地给它打满分的。







其实说起来，《COD4》的网战模式与其他同类游戏的网战模式并没有什么太大区别，团队竞赛、夺旗、拆炸弹，大混战等等这些都是主视角射击游戏网战的基本要素，《COD4》创新之处就在于为网战设计了一个"PERKS"的系统，这个系统多少有点像RPG里的人物性能装备，共有三格，每一格都有不同特色的"PERKS"供玩家选择，比方说如果你是强攻型玩家，可以选择在带上三颗手雷，再为自己的子弹些许增加威力，同时再装备上"精确瞄准"或者为子弹增加贯穿力；如果你是一个狙击手，那么能够在狙击点起到保护自己作用的"步兵雷"是少不了的，然后再装备上增加自己肺活量的技能，以延长自己屏息瞄准的时间，最后再加上"UAV Jammer"，让敌人发动UAV(无人侦察机)时扫描不到你——这样你基本上就已经成为一个隐形杀手了。而说到UAV，这也是《COD4》的特色之一，玩家在游戏中连续杀死3个敌人，就能够发动一次UAV扫描，这样敌人的位置就会在画面左上方的小地图上显示出来，毕竟在战场上了解敌情是至关重要的。当连续杀死5个敌人，就能够呼叫一次轰炸机的增援，这样暴露在野外的敌人可就要吃苦头了——连续杀死7个敌人将会获得武装直升机的支持，一般来说，你在一局中能够做到连续杀死7人获得直升机增援，那么你的最终排名将会非常靠前，这对赚分升级是非常有帮助的，至于升级——那又是解锁新武器的惟一途径，真是一环套一环。

除了"Perks系统"和升级系统之外，游戏的设计师可能是受到了X360"成就系统"的启发，精心设计了海量的"挑战项目"，这些挑战项目需要通过升级来不断开启，总数非常惊人，至于具体内容就可以用"千奇百怪"来形容，从最基本的"用某某武器杀XX人、爆XX次头"到"使用一颗手雷炸死2个或2个以上的人"、"把敌人的手雷扔回去炸死对手"，甚至还有"完成一次马拉松"(在游戏中跑动的距离达到42.195千米)、"杀死跃在半空中的敌人"这样古怪的挑战项目，让玩家在网战杀敌的过程中总是能够获得意外的惊喜，而且对应武器的各种挑战项目也在某种程度上让你乐意去尝试新的武器，而不至于用一把M4卡宾枪从头打到尾。

喜欢一款游戏，是需要许多理由的。而对于《COD4》来说，从它的第一个预告片公布时起，它就始终在我的"必玩"游戏列表中。从9月份的BETA版测试开始，我就一直深陷现代战场不能自拔，其间因为BETA版停止测试的原因暂时痛别《COD4》一个月，除此之外的绝大部分时间都献给了这场"现代战争"。可以这么说，对我而言，2007年年度游戏的归属现在就已经可以下结论了，就是《COD4》！

★★★★★[点评人：Gouki]

真相大白的时刻：对《潜龙谍影2》稍有研究的玩家一定都知道前苏联的特种部队Spetsnaz，奥尔加(Olga)就是这支传奇部队的成员。在《COD4》的网战模式中，Spetsnaz部队胜利之后，就会奏响一支非常非常激昂的大合唱片段。因为在此之前，我已经知道了这一作游戏的音乐制作人是负责《MGS2》的哈里-格里森·威廉姆斯，所以也就想当然地认为这段大合唱也是出自哈里-格里森·威廉姆斯的手笔，继而对哈里-格里森·威廉姆斯的音乐天赋佩服得五体投地。不过很快真相传来——这首"神曲"竟然是前苏联的国歌《牢不可破的联盟》"！天啊！

如果没有裁判系统该多好

最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书

ファイナルファンタジー タクティクス 封穴のグリモア

机种：NDS **厂商：**Square Enix **类型：**策略角色扮演 **发售日：**2007年10月25日



等待与喜悦

四年，或许并不是什么值得纪念的日子，但自从GBA上那款《最终幻想战略版 ADVANCE》彻底征服了玩家过后，当要求推出续作的呼声终于在这一天停止之时，任何一个体验到本作的玩家都有一种难以掩饰的兴奋与喜悦，且不论那达到NDS极限的精美画面，或是弦犹在耳的经典配乐，熟悉的战斗系统，丰富的职业种族显然又用无穷的魅力牢牢地抓住玩家的心，如果这时还有人提出"游戏是否优秀"的质问自然都是徒劳的，因为在大多数玩家看来，这是在前作基础上的又一次进化与蜕变，至少从序盘的战斗看来，都是那么完美而让人惊喜。

何苦难为自己

其实要深入研究本作的战斗系统，最有意思的还是"裁判系统"，而这次制作者和所有的玩家都开了个不大不小的玩笑，将法律的限制都强加在了玩家这边，聪明而狡猾的敌人则可以无视法律尽情地发挥自己的战斗力。好吧，我承认这么做的确是提高了游戏的难度，但是如此不平衡地设定总让人感觉在战术运用上受到了诸多的限制，尤其是缺少了"引诱敌人违反法律"的另类战术，游戏后期的战斗只能用中规中矩来形容，而所谓的变数也多是朝负面发展，比如在"禁止击退"的战斗中，即便玩家小心翼翼地不使用拥有"击退效果"的技能，但你永远也无法估算自己的下一次普通攻击是否会出现"会心一击"；又或者在"禁止MISS"的战斗中，游戏通常情况下默认的命中率都为99%，而你永远都无法保证你不会成为那1%的中奖者……

当然如果你只是一名普通的玩家，拥有一颗平常心，没有"完美主义"的苛求，其实破坏法律也不是什么大不了的事情，因为绝大多数情况下，这并不会让游戏强制终止，只是会减少一些不痛不痒的小奖励而已，任务仍然可以继续，故事还是按照设定好的方向发展，通关的路途永远平坦，你同样不需要投入太多的精力就能在游戏中获得"战棋游戏"简单而直接的乐趣。



没事偷着乐

完成总计280个支线任务，练满56个职业的全技能永远都是本作能让人长期玩下去的最佳理由，而计算一下晴天使用普通难度完成全部300个任务所花的时间，大约已经在120个小时左右，而且有机会的话，晴天还是希望能够再以困难难度展开一次全新的冒险，人有些时候就是喜欢和自己过不去，而能够促使你这样做的游戏又有几个呢？各位有如此打算的玩家赶快和晴天一起实行这项伟大的计划吧，练就超强的毅力和对战棋游戏的爱，从本作开始并不晚(笑)。

★★★★[点评人：晴天]

诡异时刻：当某场战斗遇到"伤害20以下"的法律时，当弱小的对手和强大的自己对峙时，晴天楞是反复尝试了该关卡10次才涉险过关。并且根据这次可怕的经历，晴天还发现游戏的NPC在思考了10多秒之后仍有可能走出让人匪夷所思的一步棋……

掉帧掉到你心痛！

职业进化足球 2008

Pro Evolution Soccer 2008

机种：PS3、X360 **厂商：**Konami **类型：**体育 **发售日：**2007年10月22日



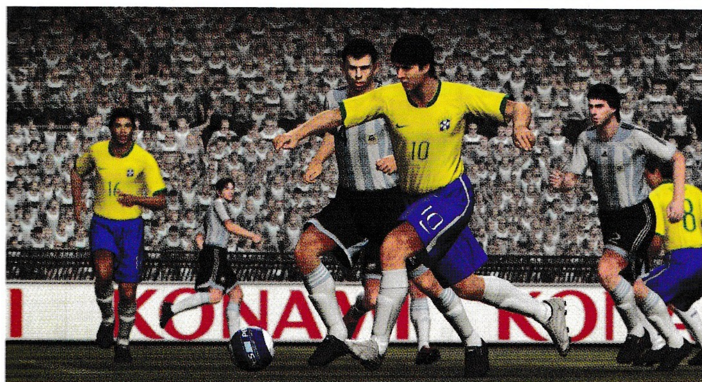
期望越大失望越大

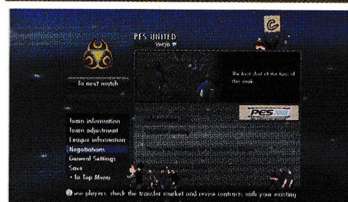
也许所有球迷玩家都不会想到，这款让所有球迷玩家苦苦等待了近1年半的"《WE》系列"正统续作，次世代平台第1款《WE》居然会是这个样子的。从游戏的实际表现来看，Konami基本交给了玩家一张甚至没有完成的考卷，没有增加任何新模式上也就算了，居然连《WEJ2007》中大受好评的"一球成名"以及"世界巡回模式"都被砍掉，整个游戏只保留了系列最传统的几个模式，对于一款开发了至少1年以上的游戏来说，本作的完成度实在是不敢让人恭维。

当然，模式上的裹足不前至少还能让人接受，因为"《WE》系列"最谋杀时间的模式是"大师联赛"与"自由对战"，有了这两个模式，单机和对战都不愁了。最不能让玩家接受的就属游戏回放中严重掉帧的低级失误。其实这一点在游戏发售前Konami在Xbox LIVE与PSN上推出的DEMO中就能够看出些许端倪了，不过那时有不少玩家都天真地以为这只是DEMO中的小问题（当然也包括我本人），"伟大"的Konami一定会在正式版推出之时完全解决这个问题。《PES2008》（《WE》的欧版名称）的正式版后，Konami给了所有还抱着幻想的玩家一记重重的耳光——正式版的回放模式丢帧居然丢到如此程度，甚至还不如DEMO。回放时的画面甚至会让人感到眼睛酸痛，真怀疑如果长时间观看回放画面是否会对视力造成影响。如果下雨时碰上点球，那画面完全就是慢动作，看到球员像动作分解演示一样慢慢地跑向摆放在点球点的足球，然后软绵绵地将球踢出，门将跳起后在连弗朗西斯都自叹不如的腾空时间后目送皮球飞入球网，就算是一个"真饭"此时的心情也会跌倒谷底。

只是个牺牲品？

虽说Konami放出1.10补丁以及在《WE2008》中，游戏的掉帧现象得到了小幅度的改善，但是起色却不是很大。那恐怖的网战部分依然"销魂"（见文末升仙时刻），奉劝各位还是找几个朋友直接来家里对战吧，我们生不起那份儿气。从《PES2008》拙劣的表现来看，Konami对次世代硬件不适应的弱点已经暴露无疑。游戏发售前制作人高冢新吾就宣布，《PES2009》已经开始开发工作，这是件非常反常的事情，也从侧面证明了高冢新吾对本作的不自信。游戏发售后不久高冢新吾又在发言中抱怨，其实本作本应宣布延期来调整游戏中出现的问题。《潜龙谍影4》信誓旦旦地将发售日从2008年改为2007，最后又不得不将发售日再次调整到2008年。如果"《实况》系列"再跳票，那么Konami就会陷入本年度居然没有一款次世代大作的尴尬境地，看来本作是赶鸭子上架，彻底沦为了Konami商业战略的牺牲品，高冢新吾自然是有苦说不出、打落牙齿往肚子里吞了。既然今年玩砸了，那就痛定思痛在2008年给我们玩家带来点惊喜吧。看看人家"《FIFA》系列"每年都有不同程度的突破，还在吃老本的《WE》可真的要努力了。







次世代共同的难题

其实造成如今的局面的很大一部分因素就是因为技术力上的不足导致的。曾经的日本第三方老大Konami目前正在经历的问题也是许多日本厂商所需要面对的，进入次世代后，与欧美厂商相比日本厂商对次世代主机适应时间过长的劣势开始慢慢暴露出来。毕竟在主机发售初期，厂商对主机硬件的不熟，再加上高成本的制作费用也不是所有厂商都能承担得起的，这些因素都会导致游戏画面没有想像中好的情况。有心的玩家一定会发现自进入次世代之后Konami在PS3和X360这两个强调机能的主机上推出的游戏数量少之又少，将重心转移到掌机市场的说辞并不能掩盖问题，《PES2008》的糟糕表现已经给Konami敲响了警钟。但是，Konami手中还有《MGS》这张王牌，从TGS公布的一些《MGS》游戏来看，Konami已经觉悟了。对次世代反应最快的Capcom是现在过得比较滋润的日本厂商之一，《失落的星球》与《丧尸围城》这两款原创游戏证明了Capcom的开发实力，它们赚来的良好口碑也让Capcom有精力去专心开发《鬼泣4》。纵观近几年来Capcom推出的游戏，不难发现这个老谋深算的厂商不仅是冷饭炒得开心，而且还推出了不少口碑甚佳的原创作品，既赚了钞票又挂了牌匾。其实，玩家是很好应付的，就看厂商是否真的能拿出诚意了。

优点还是有的

抛开掉帧的问题，本作的优点其实还是有很多的。新加入的L1+R1（LT+RT）键侧身带球的动作是对以往带球模式的一个突破，如果能够合理运用的话，将能够衍生出许多过人与变向动作。带球与球员之间纠缠时的小动作越加趋近于真实，假摔的加入就仁者见仁了，要挑战裁判的火眼金睛就要有付出一张黄牌处罚代价的觉悟。毕竟面对这转瞬即逝的射门机会，按1个射门键要比同时按3个组合键来假摔要快捷得多，旁门左道要不得呀！系列中最重要的大师联赛模式也有了较大程度的改变，队伍评价等级与队员等级给转会系统注入了全新的血液，面对着大牌球队中满眼交涉成功率为0的壮观景象，想要在初期就购入大牌球员基本是件不可能完成的任务，所以在以往比较鸡肋的低薪实用型球员在本作中全面抬头，球队的过渡期全靠他们来打天下了。丰富的球队事件图片让玩家在游戏时的代入感也得到了进一步地提升。"《WE》系列"缺少的是时间，如果给高冢新吾更多时间，相信明年我们能够看到一款真正的次世代《WE》。

★★★[点评人：火云]

升仙时刻：回放掉帧？这还不是最糟糕的，如果你自认为心理承受能力较强，那么就来试试本作的网战吧，看着场上球员表演着漂亮的瞬间移动后，鬼魅般地出现在球门前将球踢进大门，哦，不，你根本就看不到他"踢"和球"进"的画面。"快来看升仙啊！"这是火云在见识了网战后扔下手柄在编辑部奔走相告时说的话。

一座让人奢求更多的宝藏

宝岛Z

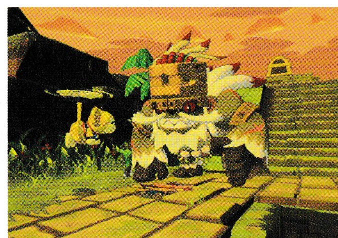
宝岛Z バルバロスの秘宝

机种：Wii **厂商：**Capcom **类型：**动作冒险 **发售日：**2007年10月25日

不可否认，《宝岛Z》确实给玩家带来了不小的惊喜，光从它那可以将人变成道具使用，之后还可以把道具变回人的设定中我们就能得到不少乐子，更别提所有角色卖力的恶搞演出所带来的欢快效果了。不过玩家总是最不容易满足的一个群体，在10小时不到的流程结束之后，总会提出各种各样的要求——如果关卡再多一点，如果隐藏要素再多一点，如果……

还不够多的隐藏要素

《宝岛Z》的关卡设定还是让人满意的，虽然谜题谈不上非常巧妙，不过Wii手柄的特色却被发挥得淋漓尽致，不管是锯木头还是摇铃铛都毫不显突兀，整个关卡的解谜过程犹如行云流水，在Wii这台主机上，能将体感操作运用得与游戏结合如此紧密的已属不易，可以打个80分以上。而且本作关卡的难度也比较适中，虽然在后期变得比较困难且对动作的要求大幅增加，不过也设计了体贴的关卡提示秘技，供给卡关的玩家使用，加上几大风格和谜题截然迥异的关卡，与环境结合紧密的解谜过程，可以最大程度地保持玩家的兴奋度。所以如果要说有什么还让人不够满意的地方，无疑就在于通关后关卡的隐藏要素方面。



《宝岛Z》这样的游戏，是只能玩一遍的游戏——这是在游戏开始后不久被广泛认可的说法，但是事实偏偏不是这样。在第一次将一个关卡打通之后，有很多关卡的完成度被标示为70%，这剩下来的30%就是关卡的隐藏要素，而隐藏要素大多是隐藏的宝箱，在第一遍游戏中无法得到，只有通关之后才能开始收集。这本来是提高耐玩度的绝佳方案，不过让人遗憾的是，这些隐藏要素仅仅是通关之后的收集要素，显然还不足以满足大多数需要在关卡上得到新体验的玩家，如果可以在这些隐藏要素中设计一些全新的谜题解法，耐玩度定然会有大幅提升。



还不够爽的收集要素

本作的收集要素其实非常丰富，可以道具化的怪物模型、不能道具化的怪物模型、登场人物、寻宝地图、隐藏道具、游戏影像、音乐、人物和风景设定图……统统都可以在书架上的图鉴里查看，设定图可以放大，影像可以观看，总数达到了一个相当惊人的程度。不过这些收集要素除了极少量在关卡中获得之外，大多数都是依靠在世界地图上寻宝来获得，大幅降低了收集的趣味性，甚至有人通关一遍还没有发现居然还有世界地图寻宝这个要素，如果能将这些宝藏的部分分布在各关卡中，甚至是分布在30%的隐藏要素中，收集的乐趣都会让人沉迷其中。当然，作为一款完全值得让玩家花费十多个小时来玩的游戏，这些要求也不过是些吹毛求疵的奢望罢了。

★★★★[点评人：玛娜]

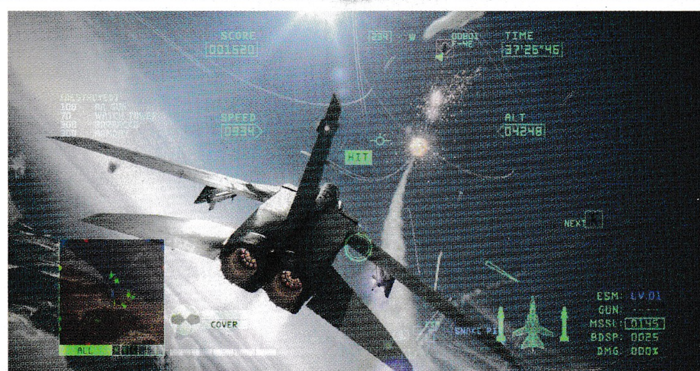
尴尬时刻：在“冰之寺院”的一个关卡里，有上下两个巨大的冰柱，需要砸碎下方的冰柱从中取得宝箱。第一次玩的时候未曾领悟其精髓，用尽了整个关卡里的各种武器人肉拳头、锤子、锯子、钻头等等，好不容易才将冰柱的耐久磨成了0，耗时20分钟。最后发现其实只要把上方的冰柱弄断就可以将下面有宝箱的冰柱砸碎了……耗时3分钟。

有惊喜，但更多的是失望

皇牌空战6 解放的战火

ACE COMBAT 6 Fires of Liberation

机种：X360 **厂商：**NBGI **类型：**射击 **发售日：**2007年10月23日



虽然销量并不十分理想，但作为系列最新作，登陆在X360上的《皇牌空战6 解放的战火》在所谓的游戏性方面绝对是同类型游戏中的王者。画面自然不用多说，众多战机细致的建模另游戏画面的真实度达到了前所未有的高度，而机能提升所产生出的影响并不仅仅只有这一点，战场的扩大以及敌我双方兵力的增加更令游戏中每一场战斗都充满挑战——甚至由于战场过大，因此游戏专门引入了分区域作战这一新要素。

游戏中每一场大的战斗都是由在若干区域发生的较小规模作战组成的，在战斗开始前的简报模式中会有简短介绍，而根据这些介绍以及自己的喜好，玩家可以有针对性地选择驾驶的战斗机以及SP武器。正式出击时会让玩家在几个出击点间进行选择，而进入战斗后只要玩家驾驶飞机进入作战区域该作战便会正式开始。分区域作战还将战略性正式引入到游戏中，根据玩家执行任务的情况，战局会发生相应变化，虽然在玩家的“英勇奋战”下战斗基本都能够取得胜利，但如果要想最有效地消灭敌人、减少友军伤亡就一定要选择好执行的任务以及顺序。

本作的战略性还表现在与友军的配合上，不仅保留了指挥僚机的指令，更在其基础上进化出了攻击邀请与支援邀请两个战斗新要素。战斗中玩家或友军击毁目标以及完成作战都能够获得指挥值，当指挥值积攒到一定程度后就能发动攻击邀请与支援邀请。与以往的僚机攻击相比，攻击邀请与支援邀请无疑都有着更为强大的攻击力与实用性：攻击邀请非常适合在面对大量地面目标是发动，因为这样友军的命中率将得到绝对的保证，原本给玩家造成压力的众多目标会在片刻间灰飞烟灭；支援邀请能够在空战尤其是高难度下的空中混战中发挥奇效。本作中玩家完全可以根据战斗需要有针对性地选择主攻地面或是负责歼灭空中的目标，而利用攻击或支援邀请协助自己完成剩下的工作，这一设定不仅令战斗更加真实也更加强调了玩家在战斗时的思考。

不过相对于令人惊叹的画面以及新增要素，本作在剧情深度以及音乐方面就令人失望太多了。总共不超过20段剧情CG，但其中登场的角色却将近10人，试想这样的比例怎么可能奢望对角色的塑造。《ACE5》让我们看到了一个电影化的末颂之战，《ACE0》则是以真人出境，通过他们的回忆为我们讲述了片翼妖精的传奇。在《ACE6》中只有对战火的极力表现，我们期待的，真正能够触动人心的部分却始终都没有出现。音乐一直都是系列引以为豪的亮点，并不是说本作的音乐水准有多么的差，但相比系列前几作来听实在是让人记不住什么。记得当初再看预告片的时候曾那段童生感动，但现在看来应该夸奖的其实是预告片的剪辑水平。

★★★[点评人：十六夜]

最无语时刻：游戏发售后不久，卖场就推出了《偶像大师》的机体涂装，看着漫天飞舞的“甜美笑脸”，真让人哭笑不得。

剧情和声优，很好很强大！

战国BASARA 2 英雄外传

战国BASARA 2 英雄外传(HEROES)

机种： PS2、Wii **厂商：** Capcom **类型：** 动作 **发售日：** 2007年11月29日

评动作游戏一定要评系统和手感？我觉得未必。对于《战国BASARA 2 英雄外传》这样一款有着光鲜外表的游戏来说，剧情和声优也是吸引人的地方。当然，如果你对日本声优文化完全不感兴趣、剧情过场一律按开始键跳过、一心只追求杀戮的快感，那么这篇评论你也可以快速跳过。

剧情

不知从什么时候开始，人们一提到光荣，首先想到的不是一大堆考据严谨的历史策略游戏，而是数不胜数的恶搞历史的桥段，“《无双》系列”就是最好的例子。然而和Capcom比起来，光荣的恶搞简直微不足道。光荣虽然不吝于恶搞历史，但对于基本史实还是遵循的。因此《战国无双2 猛将传》里的加拉夏最后依然是细川忠兴的老婆，而不是杂贺孙市的妻子。而在《战国BASARA》里，除了血缘关系得以忠实保留外，其他的一切均可以发生。我们完全可以看成是平行世界的故事。

不过对于大部分玩家来说，史实和游戏有多少差距并不是他们关心的问题，他们关心的是游戏究竟好不好玩。当然剧情也是游戏的一个方面，不过只要剧情能够吸引人，那么就算和历史有出入也没有关系。而Capcom在这个方面就做得很成功。



这次外传新加的3个故事和5个外传，有很多令人印象深刻的剧情，而且各个故事的风格也有很大差距，阿市的故事和真田幸村的外传就是两个极端。在看过这些剧情后，各个角色的形象已经很好地留在了各位玩家脑海之中，至于历史上的那些角色究竟是什么性格，估计也没有多少人会去关心。

声优

“《战国BASARA》系列”的声优阵容向来都是异常豪华的，尤其是男性声优：石田彰、保志总一朗、置鮎龙太郎、森川智之、子安武人……随便一数就能数出这么多大腕。有人说这是一个“腐女向”的游戏，这和声优阵容也有很大关系。

相比之下女性角色的声优阵容就要差很多，普通声优控大概只认识朴璐美、川上とも子、桑谷夏子这几位。不过在2代中Capcom请来了能登麻美子，尽管她只在姊川一战中献声，但已经跟人留下了深刻的印象。等到了外传中，阿市变为可控制角色，能登麻美子的戏份也大为增加，甚至连片尾曲也是由她演唱的。

当然，光是声优大牌并不能成为游戏的卖点。Capcom的高明之处在于，游戏中的角色性格和声优特点配合得很好。最典型的例子依然是阿市，其性格和能登麻美子一贯的风格极为接近，最后在本能寺与若本规夫两人的对笑非常经典。

另一个比较典型的例子是森田成一。森田成一在《真·三国无双4》中为庞德配音，他刻意采用了一种低沉的声线，很多声优控们都没听出来。而在2代中他为天下第一倾奇者前田庆次配音，表演就要好很多。请来大牌声优只是第一步，如果没有好的剧本和好的角色，也发挥不了他们的实力。

好吧，我承认这篇评论之所以只写剧情和声优，其实是因为作为资料篇的外传和2代比起来，系统上的变化实在太小了。尽管游戏增加了大量新要素，但是那些东西只适合做研究，而不适合用来评论。最后骂一句那个几乎没有变化的Wii版，若不是要写游戏的信息，我都几乎忘了它还有Wii版存在。

★★★[点评人：纱迦]

喷饭时刻： 真田幸村外传第一关，猿飞佐助变成真田幸村出来挑战，满口也是“お館様”的大叫，不过听到子安武人这么大喊，那种违和感还真是让人喷饭呐！

若PS3游戏都有如此画面，何愁霸业不成？

未知海域 德雷克的宝藏

Uncharted: Drake's Fortune

机种： PS3 **厂商：** Naughty Dog **类型：** 动作冒险 **发售日：** 2007年11月19日

《未知海域 德雷克的宝藏》(以下简称《德雷克》)是一款被广大玩家，甚至是钟情于PS3主机的索饭们都低估了的作品。为什么会造成这样一种情况呢？首先，这是一款原创作品，玩家对它的认知度低。其次，仅从视频和图片根本无法体现出本作的优势。看来SCEA和顽皮狗在对外宣传上的功力远不及育碧和他的《刺客信条》。这样导致玩家只能凭经验来个一知半解。由于《德雷克》结合了探索、攀爬、解谜、枪战、格斗、掩体系统等多种元素，只有当你玩过这款游戏的正式版后才会发现它真正的闪光点，才能最真切地去理解这款游戏的优点。

异常出色的画面可以说是《德雷克》最大的优点。经过先前《龙穴》和《天剑》的洗礼后，众多玩家仿佛已经看透了PS3的机能，对这台形势严峻的主机产生了“放弃”危机。在这种局面下《德雷克》却以精细的建模、优秀的光影效果、逼真的材质充分证明了PS3的潜在实力。其实我个人更愿意相信这并非PS3机能多么优秀，而是天才制作小组Naughty Dog高超的技术在PS3上实现了一个又一个不可能。完美的无缝连接，全程没有Loading，流畅无比的画面，当你亲眼见识了《德雷克》的威力后会对Naughty Dog佩服得五体投地。特别是画面的材质表现实在太棒了。在一次访谈中，Naughty Dog表示：为了达到最理想的效果，他们结合了多种技术来表现画面。冰冻三尺非一日寒，我们可以想像在《德雷克》上Naughty Dog付出了多大的努力。

《德雷克》中还有一点突出的表现，那就对人物的刻画。只要你玩了这个游戏，你一定会喜欢上我们的主角，帅气又调皮的大男孩——内森·德雷克。单独将游戏的过场动画串连起来看，这就是一部观赏性不错的探险电影。动画中人物的对话风趣幽默，角色表情刻画令人惊叹。当我们看惯了耍帅、摆酷和众多沉重的游戏主题后，《德雷克》的轻松诙谐就显得如此可贵。

《德雷克》中游戏的元素很多，我们不能单纯的将其理解为《古墓丽影》。游戏没有什么大的缺点，但要命的就是各方面表现都太平均，除了画面外，没有一项有石破天惊的表现，这可能就是《德雷克》没有获得更高评价的本因。游戏完全可以把战斗再做得深入一些，变化再丰富一些，这样才不至于在你干掉一批敌人后并没有太大的成就感。在游戏后期渐渐向我们揭露出隐藏着神秘力量和恐怖的变异怪物，这本来可以令游戏达到一个小高潮，可是没过多久游戏就草草结束了。据悉，《德雷克》的续集正在筹划当中，各方面迹象表明制作小组留了一手。

如果你想见识一下当今PS3原创游戏的最强画面，请在《德雷克》中寻找答案。如果你期待更强烈的冒险体验，请关注《德雷克》续作。

★★★★☆[点评人：ACE飞行员]

湿润时刻： 当驾驶摩托艇逆流而上时，我被那微微泛绿河水彻底湿润了。上次UCG集体漂流活动如果能遇到这样的好山好水，那犹如来到了世外桃源。



梦幻般的水管工银河漫游

超级马里奥银河

SUPER MARIO GALAXY

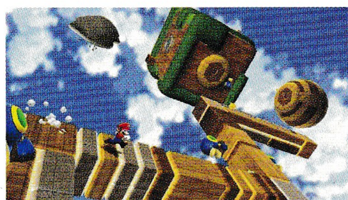
机种：Wii **厂商：**Nintendo **类型：**平台动作 **发售日：**2007年11月1日

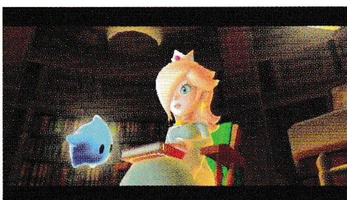
如果问到我今年有什么游戏必玩，可能很多了解我的朋友都会认为我毫不犹豫地向大家推荐一票FPS游戏。的确，这一类型的游戏一直是我的最爱，过在今年我的游戏推荐名单中，我会毫不犹豫地填上这个名字《超级马里奥银河》。它让我找到了一种感觉，是那种第一次拿起游戏机手柄时的感觉。在玩了很多款欧美风格硬朗、气势非凡的超级大作以后，这样的一款游戏一下给了我一种完全不同的奇妙感觉。如果把马里奥比作地球，在我认为老任已经将这个地球挖穿了的时候，他却拍拍我的肩膀，拿出了《超级马里奥银河》(以下简称《马银》)："小伙子，看清楚，还有很多东西可以挖出来的！"

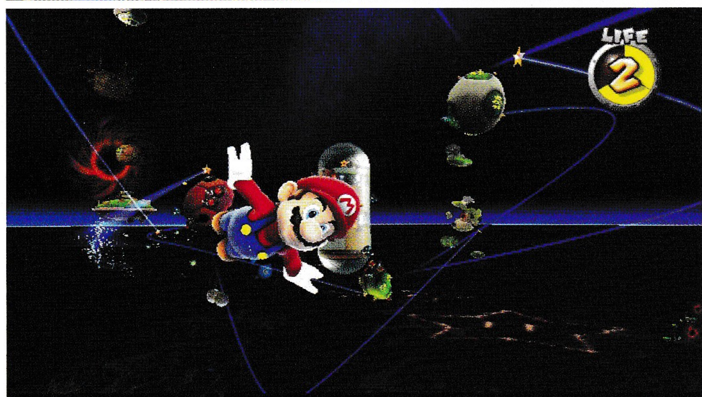
银河中的梦

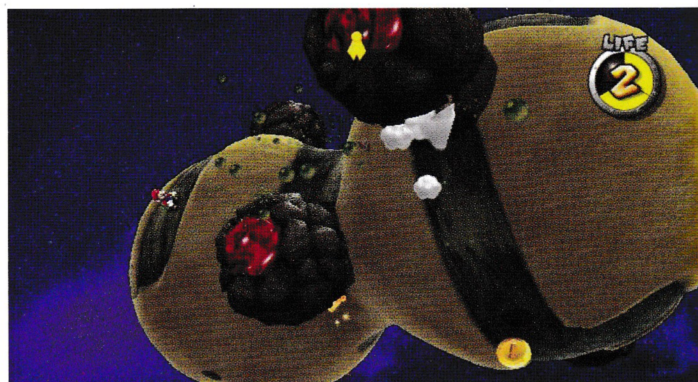
游戏中会看到很多熟悉的面孔，除了固定人物以外，那些大家耳熟能详的怪物们也都再次挡在了马里奥的面前，而马里奥要做的依然是从库巴大魔王手中救出那个已经不知被掳走了多少次的碧奇公主。剧情还是一如既往的简单，一如既往的英雄救美路线，可是个人觉得这条路线已经没什么好在意的了，因为在马里奥的世界里我们需要享受的是前进过程。来听听这次发生故事的地点吧——银河。似乎有那么点意思，而当你进入游戏时就能有一种感觉：这次会有很不一样的体验。在当前Wii上最好的画面下，一个个华丽精美的场景一下就让人仿佛走进了童话城堡。当星之公主萝杰塔出现，并带着马里奥来到那座巨大的天文台时，那景象完全可以用叹为观止来形容，而且是不同于传统意义上的感叹。这是一座梦幻的城堡，看到它就会不由自主地认为在这里会有一场美妙的梦。

既然是一场美妙的梦，那梦的内容一定会有让人出乎意料。的确，这次的惊喜来的可不小，首当其冲的自然是新的能力。除了经典的无敌和火球形态，马里奥大叔与时俱进地习得了各种新能力。旋转攻击的加入终于让我们这位体型并不苗条的大叔不用见到谁都一蹦三尺高了，但是我一直很担心的是，在连续攻击过后，他会不会感到一阵阵胃部的不适以及站立困难呢？不过想一想在游戏中被龙卷风转成那样都可以稳稳地落地，看来我的担心有点多余啦。蜜蜂套装的加入让我们第一次发现原来马里奥大叔也会有些"贱贱"的可爱。试想一下，一只肥肥的蜜蜂爬在蜂巢上，臀部还左右摆动，并在爬行中有规律的发出一连串奇特的"哔哔"音效……笑果的确不同凡响啊！当然既然是英雄救美，自然少不了帅气拉风的能力，这次的马里奥不用把内裤外穿，也不用套上小号的紧身衣，就可以和克拉克一样天高任我飞，虽然有时间限制，但是翱翔的快感那可是如假包换的。









整个游戏就是一场梦，一场属于每个人自己的梦，每个人的梦境都会有所不同。我不知道你还会在梦中发生什么有意思的事情，但是我却能知道，这一定是场美妙无比的好梦。享受这场之属于你自己的银河之梦吧！

转动的收集

如果阁下有很强烈的收集欲望，那么《马银》可以毫不含糊地满足你，想一想你需要收集银河里所有失落的星星，这绝对是一件很刺激的事儿，更何况给你做指引的还是一位气质非凡的可爱大眼睛公主，难免会在频繁地接触中产生一些微妙的感情……那个，其实我是想说会产生正直纯洁的友情……对不起，扯远了，在游戏中马里奥会通过天文台前往银河的各个角落收集失落的星星，总数量有120颗之多。当然，这些还不是所有，这不还有一哥俩好的路易么？亲兄弟明算账，给路易也来上120颗！这么多星星都隐藏在每个银河中，一点点去搜寻吧，而且不要以为找到这240颗星星就结束了哦，哈哈哈哈哈。怎么样，是不是觉得收集欲望将得到空前的满足啊？

当然了，找星星也不是那么简单的事情，因为游戏中在星球间穿行冒险的设定让一切都具备了无限可能。无限的宇宙，无限的旋转，无限的穿梭……在一个如此宏大而又千奇百怪的场景中，也许星星就在你的脚下，然而在这样特殊的环境中你却无法轻松拿到近在咫尺的星星……这时候需要做的就是慢慢寻找接下来的路。游戏的场景可谓是千变万化，搞怪场地也层出不穷，由于本作对于引力的强调，让一些感觉平淡无奇的场景也能让人眼前一亮！游戏中最有感觉的还不是这些，而是某些地方你身处其中的时候根本毫无感觉，甚至觉得这个场景有些单调，但是当你看到它的整体效果时，可是会感动到热泪盈眶。

你震撼了么？

我一直有个很有意思的想法：每次任天堂的决策层决定某款巨作即将开工时，都会有一倒霉的家伙没把自己藏严实，被老任一铲子从某个土堆里给掀了出来，然后一脸坏笑地将这个艰巨的任务交给他。于是，这次一个银河就这样被从土堆里挖了出来。

以上为个人YY，千万别当真，其实会YY从另一个方面来解释可以被说成极具联想能力。就像这次的《马银》：各式各样的星球漂浮在空中，加上设计巧妙的引力，一种梦幻的感受会神不知鬼不觉地将玩家包裹起来。冰冻三尺非一日之寒，这个虽然是个贬义词，但是我觉得它可以很有趣地形容出这次老任的"嘴脸"。蓄谋已久的策划，日积月累的思考，终于在漫长地凝结之后，变成了一块巨大的坚冰砸向玩家，并且着实让人被震了一下！

虽然在游戏发售之前也通过各种方式了解过游戏中的不少内容，但是毕竟资料还是非常有限的。但是说真的没有想到的是这次的《马银》给我带来了如此之大的震撼，这次几乎在各个方面都超出了以往的作品，它让我发自内心的感受到了一种快乐！有如此感受的我真的很想问一下所有玩过这一作的朋友，你震撼了么？

★★★★★[点评人：翔仔]

考验时刻：说真的我真想不明白一向对FPS都能连续奋战数小时都不会感到胃部不适的我竟然败给了《超级马里奥银河》……游戏中的许多场景的特殊性和趣味性都让人觉得非常棒，但是面对一个能从地面顺着墙壁走到天花板上的房间……我感到这不仅是对我的方向感进行的一次巨大考验，更是对我的胃部适应能力的一次彻底地检阅……

欢迎来到Wii Fit健身中心

Wii Fit

Wii Fit

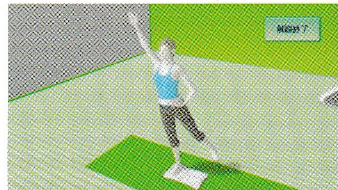
机种：Wii **厂商：**Nintendo **类型：**体育 **发售日：**2007年12月1日

正确看待《Wii Fit》

对于一个游戏老鸟来说，《Wii Fit》根本不能称作真正意义上的游戏。是的，在《Wii Fit》中，你完全看不到标榜次世代高清素质的游戏画面，更无法体会那些传统形式游戏大作中的宏大的世界观和富有层次的剧情。这里只有两个建模简单的虚拟教练以及大量的体感互动健身游戏。更确切地说，《Wii Fit》并不是一款游戏，而是针对那些身处现代快节奏都市生活的人群而开发的家庭健身软件。对于那些戴着有色眼睛来审视这款软件的人们，如果你能够换一个视角来看待《Wii Fit》，那么你就会发现它真正的价值所在。

由体感互动带来的启示

对于生活在现代都市的人们来说，快节奏的工作和生活已经成为自身的一大负担。缺乏身体的锻炼令人们的健康状况急剧恶化。颈椎病、肥胖、心脑血管疾病，这一切都是缺乏有效的体育锻炼的结果。《Wii Fit》作为一款互动体感健身软件，它可以配合平衡板对人体进行全方位的锻炼，这一点是以往任何游戏软件都无法做到的。就在Wii主机首发之时，人们还在以《Wii Sports》能够使玩家在轻松的游戏环境中锻炼体魄而感到高兴。但不就之后就会发现，这款游戏事实上并没有完全做到锻炼人的全身，它的作用充其量也就是令玩家的上肢能够得到一定程度上的锻炼。直到《Wii Fit》的出现，这种局面才有了真正的改观，由于人的任何运动都离不开对重心的改变与维持，因此任天堂利用专门感应人体重心的周边产品——平衡板，来配合《Wii Fit》使用，这样一来，软件的使用者便可以真正做到锻炼自己全身上下的每一块肌肉和每一处关节了。可以毫不夸张地说，《Wii Fit》的出现是互动体感操作类软件的一次革命！



不容忽视的问题

其实，《Wii Fit》存在的问题同许多由任天堂出品的软件一样，软件中过于简单的角色造型令人们的投入感大打折扣，虽然对于一款面向非传统玩家的健身软件来说，它已经起到了自身应有的作用，但在标榜高素质游戏画面的今天，这样的画面实在让人无法忍受，以至于许多传统的任天堂游戏爱好者都开始怀疑软件开发者的诚意和工作态度。《Wii Fit》这样的软件对于广大的传统游戏玩家实在是缺乏吸引力，这的确是个不争的事实。也许，在我们看来，能够将任天堂所标榜的全仿真体感互动操作方式与当今时代所应该具备的各种高素质有机结合，才是游戏硬件及软件开发者们所需要共同努力的。作为一家拥有百年历史的游戏老铺，任天堂在利用Wii和NDS赚得盆满钵满的同时，是否可曾想到，在拥有优秀的设计思路的同时，如何提升自己的技术实力才是当务之急。我们所希望看到的，是更多既包含了大量创新理念，又不缺乏技术含量的真正的高品质游戏的诞生。

★★★☆[点评人：炎骑士]

酸痛时刻：什么？你说《Wii Fit》中健身项目的无法达到高强度的锻炼效果？那么好吧，连续做“树立姿势”三十次，我敢保证让你爽到极点！

注定要玩续作的游戏

刺客信条

Assassin's Creed

机种：PS3、X360 **厂商：**Ubisoft **类型：**动作 **发售日：**2007年11月13日



三小时前满是赞美

初上手时，你确实会被游戏中那庞大的场景所震撼，博大宏伟的圣堂建筑展现圣域贵族的奢靡，熙熙攘攘的人群尽显中世纪名城的繁华，幽暗僻静的角落又无处不透露着战争的萧条与残酷；同屏众多的NPC活灵活现，顶着罐子走路的妇女，在广场高谈论括的学者，街边吆喝着的杂货商人以及和他讨价还价的购买者……阿克里、大马士革、耶路撒冷这几座中世纪名城从头到尾都表现得十分出色，仿佛真的把你带回了那个时代，甚至会让你误以为是在玩一款“观光”游戏，这样的视觉效果简直太棒了。

主人公埃泰尔就是要在这样的环境中完成一个个刺客任务，这样在场景中极高的自由度又是游戏的一大特点，借助这套系统，埃泰尔充分展示了他远胜于波斯王子与汪达的攀爬能力，成为角逐游戏史上最佳攀岩者的又一强力选手；而藏匿于人群之中完成偷窃、窃听、暗杀等任务则带来了一个全新的潜入体验，使你与场景、NPC的互动达到了顶点。

三小时后满是牢骚

有人问我如何评价《刺客信条》，答曰：前三个小时是神作。

在这样的场景里活动惬意么？每每在人群之中完成暗杀后爽快么？好吧，请重复九次。

游戏的流程是以完成九次重要的暗杀任务为主线，每次都是按照“爬上View Point寻找支线任务→完成三项支线任务→去联络点接主线任务→完成主线任务回联络点复命”，前几次都会觉得非常新鲜，之后你就会开始不断抱怨“怎么又是这几个任务？他怎么又说这句话？怎么又用这招？怎么又……”游戏无论是任务还是台词或战斗，就连最基本的场景，重复度都高到令人发指的程度，可怜的阿萨辛刺客就这样不辞辛劳地奔波于三大圣城，他总是爬到高处来窥视“下界”民众的不安，总是做一些不符合自己刺客身分的无聊事情从而引起骚乱。不过面对敌人只要用防反就可以天下无敌，又总是不停地被乞讨女拦住听她们不住地唠叨着同一句话：“求您了，我真的很穷……”等等等等……你还会继续坚持你的“信条”吗？

点缀你牢骚的是本作那多如牛毛的BUG，这些奇妙的小虫子总是会给你很多意外惊喜：站在房顶上突然下沉直至掉落进房间内；突然少了一条手臂；马跑着跑着就剩下两条腿；莫名其妙贴图错误之后就获得了成就（X360版）……我十分相信制作组的技术和引擎的强大，但我严重怀疑他们流水线作业的诚意。

至于剧情，喜欢看美剧的朋友们一定对美剧那套无限发展的套路爱之深恨之切，剧情才进行了一半就通关的游戏大概就和刚刚结束一季的美剧差不多，本作就是这样，有人说《刺客信条》的剧情线路是虎头蛇尾。我说是根本就没有尾，衷心提醒各位玩家，你马上要进行的是一款注定要玩续作的游戏。

★★★☆[点评人：五味子]

希望时刻：最后不想再说什么让各位玩家扫兴的话了，《刺客信条》的游戏理念、场景表现足以让你咋舌，已经启动的三部曲小说、正在与好莱坞洽谈的系列电影、《刺客信条》第二部的进一步完善丰富，都十分值得期待。这一作的目的也许就是为了惊你一下，好戏还在后头呢！

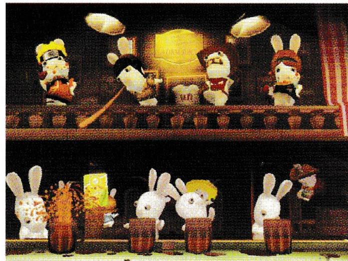
疯兔二度来袭，笑果稍显乏力

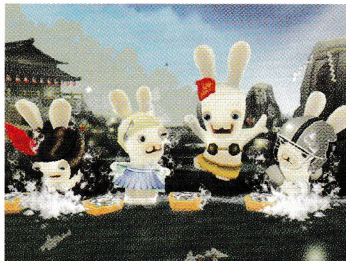
雷曼 疯兔危机2

Rayman Raving Rabbids 2

机种：Wii **厂商：**Ubisoft **类型：**动作 **发售日：**2007年11月15日

你能预料这群兔子的行动规律吗？总之，我不能。颠倒黑白、胡作非为、疯狂恶搞，这就是疯兔们的全部特征。去年年末，这些长耳朵的家伙将疯狂和猥琐传染给了我们，时隔一年之后，这些红眼小疯子们就已将开始显露它们的野心，妄图称霸全世界了！





对于Wii来说，《雷曼 疯兔危机》（以下简称《疯兔》）绝对是再好不过的一款休闲娱乐佳作了，简单的操作方式、搞笑的游戏角色以及令人投入度极高的各种小游戏。疯兔们的猥琐造型无疑是极为成功的设计，现在，几乎所有热衷于Wii游戏的人在看到任何充满搞笑成分和猥琐造型的游戏角色时，肯定要将其与疯兔们作一番比较。或许，就连育碧自己也没能想到，这款投入成本并不是很大的作品竟会在投放市场之后受到如此好评。在疯兔们的冲击下，原本作为育碧公司吉祥物的雷曼开始逐渐淡出人们的视线，对于这个目前已经成功系列化的游戏品牌来说，雷曼虽然仍然被冠名在游戏标题的最前面，但它在游戏实际内容中的受重视程度已经直线下降。不过，管他呢，对于玩家来说，能够在这些疯兔们的感染下获得最大的游戏乐趣，这就足够了。



在这款《疯兔2》还没有推出之前，很多朋友就已经通过各种渠道观

从十大变化到十宗罪

真·三国无双5

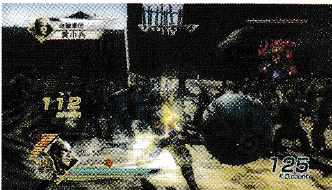
真·三国无双5

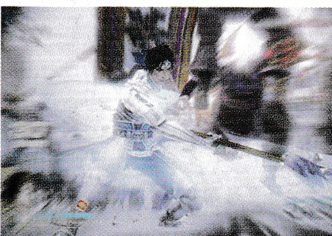
机种：PS3、X360 **厂商：**Koei **类型：**动作 **发售日：**2007年11月11日

经过TGS的惊艳试玩之后，对于这款作品我是激动不已。我在《游戏机实用技术》今年TGS增刊那期写了新作的十个变化之处，期待之情天日可鉴。没想到3个月后写这篇半月评时，却变成了举出游戏的十大罪状，真是惊诧莫名。

一、技术

光荣的技术在日本诸大厂中算是比较差的，如果拿到欧美比的话就更加不用提了。有之前的一大票次世代移植作垫底，本以为这次的5代定然会有质的飞跃，没想到……其实游戏的画面还是可以的，同屏显示的人数也很多，但久违的人物消失现象着实让人无语。更夸张的是地面的不少景物一旦靠近就会消失，别人说《真·三国无双5》画面差我还真没法反驳。





二、共同动作

不用说了，一想到那些动作完全一样的武将，我就丧失了把全部角色练满的兴趣。真不知道制作人出于何种目的才出此下策，估计是既担心删了人气角色被玩家骂，又没时间去做全新的动作模组吧？不过现在骂的人也不少。

三、最强武器

玩过《无双》的人都知道，拿最强武器是游戏最大最大的乐趣，天才般的制作人居然能够把这个要素去掉，我不得不佩服他的勇气。之前的《真·三国无双4 猛将传》也搞过一次，难道当时的教训还不够深刻？

四、无双模式

单从编辑角度来说，本作仅17个角色有无双模式是一件好事，因为如此一来无疑令工作时间大幅降低了。不过从玩家角度来说，这可是不折不扣的扣分之举。至少有一点是可以肯定的，那就是又偷懒了。

五、成长要素

发售前搞得神秘兮兮的所谓晶球盘式的技能学习路线，原来也是一个只要等级够高就能全部学满的东西。



再加上本作练级并不算难，使得玩家根本不必考虑先学什么后学什么。而所有技能必须全部学习也是一大败笔，以往那种不升无双的战术算是没用了。

六、战场

本作的战场数量少也就罢了，关键是战场上的事件也少到极点。大部分计策都是必定成功，而各武将之间的互动也近乎于零。一场仗打下来感觉和《战国无双》差不多，还好没有太多的本阵奇袭，不然就算累不死也被闷死了。

七、剧情

老实说这代的剧情还是做得相当用心的，可惜光荣毕竟不是Capcom，用尽心思想出来的剧情还是跳不出基本的历史框架。由于结果和角色性格不变，搞得最后看起来就有如港片，对于看不懂日文的中国玩家来说怎一个闷字了得。

八、军马

4代的护卫武将采用根据主机时间来决定的设定，已经着实令我们吓了一跳，这一代的军马采用同样的设置，更是让我们无语。刷马成了游戏后期玩家惟一关心的问题，不过幸好还有这个设定，不然估计现在都没几个人讨论游戏了。

九、特殊技

在游戏发售前，武将独有的特殊技还是比较受人关注的。赵云的神速、孙尚香的齐射、陆逊的火计都是又帅又符合人物身分的。没想到整个游戏居然就只有5种特殊技，尽管还有大大小小的技能作出区别，但依然令人失望之极。

十、成就

X360版最后的秘密就是剩下的100点秘密成就，很多玩家都担心是最花时间的将全角色练满，没想到最后答案正好就是这个。这种纯浪费玩家时间的成就非常无聊，仅比"总游戏时间XXX小时"要高明那么一点儿，尽管我是成就犯，但在大作如云的年末我可不想在这上面花太多时间。

★★★[点评人：纱迦]

心寒时刻：终于打出了黄月英，立刻选她上战场。开战后按按□、按按△，心里凉了一截：和孙尚香一样……

看了游戏相关的预告短篇。而这些预告片的目的无非是为了向所有关注疯兔的玩家展示一下它们更为疯狂和搞笑的一面。什么？变形金刚兔和乖女孩兔的造型你还没有见过？赶快去补习一下吧，否则等到兔子们占领你的厕所时，你就会后悔莫及啦！不同于前作，新的游戏中大量采用了实拍的景物。对于这种做法，我们不能简单地把这归纳成育碧自身有偷懒的嫌疑。也许，育碧的目的是想为广大玩家传达这样一条信息：这群兔子经过为其一年的力量蓄积，现在已经开始将自己的势力范围扩大的全世界了。但可能是因为没有处理好的缘故，采用实拍影像的最大缺点在这款游戏中暴露无遗：固化的场景无法与兔子们的猥琐搞笑风格形成统一，不论是城市还是乡间，空无一人的场景中仅仅有兔子作为惟一的存在，根本无法让人体会到它们作为侵略者身分。不仅如此，诸多小游戏的设置也存在着不少的问题。首先，小游戏的数量并没有实质上的增加，玩家在开始进行游戏后不久就可以将所有的元素挖掘干净。其次，部分小游戏的游戏方式让人摸不着头脑；或者说毫无搞笑之处，以至于尚未进入状态就早早地将游戏完成了。总之，这款新作虽然在发售前进行了比较成功的宣传，但在拿到手之后，很多玩家将会产生或多或少的失望情绪，大有“吃不饱”的感觉。

短短一年时间，就在主流游戏平台上连续推出两款系列游戏，并且拥有许多横向分支作品，对于这个二线品牌来说，已经算是不错的了。不过，作为一家国际知名的游戏软件公司，如果想让这个好不容易树立起来的品牌能够持续发展下去，需要走的路还是相当长的，当所有玩家对单纯的猥琐和搞笑手段都具有了免疫力之后，今后的疯兔们将会如何生存下去呢？

我希望那只经典的马桶塞永远不要消失。



★★★☆[点评人：炎骑士]

尖叫时刻： 哇啊————！

为玩家改变最重要

无瑕传说

ティルズ オブ イノセンス

机种： NDS **厂商：** NBGI **类型：** 角色扮演 **发售日：** 2007年12月6日

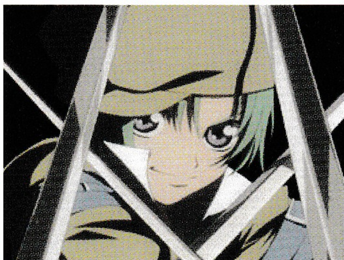
不再是个“雷”

有了《风雨传说》的前车之鉴，这次NBGI对于这款传说的制作态度显然谨慎了许多，在游戏中你再也找不到蹩脚的操作，战斗也越发爽快，如果真要以“传说”的标准来衡量的话，估计本作才能算是NDS上真正的一款系列作品。不过说到角色扮演类游戏最引人入胜的剧情，本作可能并不会给你留下什么过于深刻的印象.前世与转身虽有新意，但是碍于容量或其他方面的限制，游戏并没有太多的时间去为玩家展现出每个角色的性格特点.甚至连结尾也是草草收场，典型的“大团圆”结局用最折中的方法为我们的冒险划上了一个并不算太完美的句号。不过抛开这一点，游戏制作者显然更希望玩家体验到战斗的乐趣，继承自《世界传说 光明神话》的战斗操作，配合上改进的技能系统和“战术设定”，不但能有利于玩家搭配出更具个性的“组合技”，与同伴在战斗中的配合也更加默契。最后不得不提的还是数量繁多的“工会任务”，虽然在任务目的上重复性比较高，但是每次都会随机变化的“工会迷宫”还是一个颇有乐趣的探索过程，因为玩家永远都不知道自己将会在迷宫中遇到什么，甚至连任务的报酬时不时还会有惊喜出现，或许这就是游戏吸引自己玩上几十个小时的最大原因吧。









不人性化VS强迫症

游戏中的迷宫并不多，但是都有一个通病，那就是重复的场景过多，经常战斗过后就会出现“找不着北”的尴尬境地，而且游戏更具有戏剧性的另一个缺点仍然是战斗，当然这并不是战斗的过程，而是地图可见式遇敌非常之诡异。试想一下，如果偶尔一次敌人突然出现在你面前杀你个“措手不及”，也许你会觉得游戏的战斗并不会枯燥，反而会有一种无法预知的紧张与刺激，但是如果这种情况一直持续出现，很快你的耐心与激情就会消耗殆尽，甚至还会在潜意识中形成一种“遇敌很麻烦”的感觉，感觉这完全就是制作人故意为难玩家的设定。当然，如果再碰上一个“路痴”的玩家，那么这种折磨的感觉最终会变为厌烦，很快便放弃了游戏。游戏中“记录点”全恢复的好处可能是所有玩家都颇感欣慰的，不过当你不断地按照剧情发展而通过一个个迷宫后，你就会发现这些都是为“练级”而准备的，在有些BOSS面前，往往就是等级1的差别就足以决定你对BOSS的伤害，如果各位玩家看到满屏个位数的伤害不断跳出时，还是老老实实地去练级吧，不用试图用其他投机取巧的方式去获得胜利，“不可能完成的任务”最终还是要靠实力去解决。不过说到这里，自然也要埋怨一下“工会交换道具”的不厚道，且不论多周目继承道具的“小开销”，如果要换到每位角色的最强装备，总计120万的GP就足以让人崩溃，亲爱的制作人，你想让玩家的游戏时间延长也不用想出如此的损招吧？

玩还是不玩

其实综合游戏的整体表现，本作战斗系统上的成功还是让体验过NDS上前作的玩家颇感欣慰。相对的，在游戏的其他细节上，制作人还是没有把握到所谓的“度”，总是在不断地挑战着玩家的“耐心底线”，当然这在很大程度上都是针对系列新玩家而言的。总之如果你对“《传说》系列”有爱，本作还是一款NDS上不能错过的系列新作，是否足够的毅力与信心来迎接挑战就要问问玩家对待游戏的习惯与态度了。

★★★[点评人：晴天]

练级时刻： 按照正常的流程，晴天在第一次到达东之国王墓时竟然无法击败最后的BOSS，迫不得已只好从21级开始练级，并且每次升级都尝试去挑战一次。最后得出的结论则是25级之前绝对是妄想，25级却能赢得异常轻松。

全新栏目 游戏人物 第一回

■文/Lancer

"新人类"这个词据说是日本的舶来品，指的是日本从工业社会进入消费社会后一代一反传统社会价值观念的年轻人，他们大多出生于上世纪60年代末或70年代初，他们成长在富裕的和平时代，他们在丰富的娱乐媒体中成长，他们大多在童年时代接受了动画和漫画的深刻洗礼。在那时的老一辈日本人的眼中，这群人就像我们如今常说的"垮掉的一代"，他们每天想的是如何享乐人生，毫无艰苦奋斗的精神。他们曾让从战争时代走来的老一辈日本人痛心疾首，认为他们将导致日本的衰落，葬送日本的未来。

如今"新人类"的概念早已为"新新人类"、"御宅族"等新名词所取代，而曾经的新人类已成为日本的中流砥柱。想像力丰富、对视觉娱乐有敏锐的洞察力是这一代人的共同特征，于是，在这一群人中，诞生了一批为全世界创造梦想的人们，他们借助游戏这个互动娱乐新媒体挥洒他们的想象力，让日本成为全球游戏产业重镇。如今日本在次世代的过渡中暂时处于下风，那是因为这群日本游戏业核心力量打造的大作大多留到了2008年后，他们是真正的次世代先锋，他们的作品代表了日本游戏业的未来。

上田文人 懒散的偏执狂

上田文人 小档案



1970年4月19日出生于日本兵库县，毕业于大阪艺术大学美术学科。大学毕业后，通过自学掌握了计算机图形技术，1995年进入WARP公司。此后于1997年进入SCE，在《ICO》、《汪达与巨像》等充满艺术气息的游戏中担任导演/游戏设计/美术指导。上田文人的游戏总是有着感性与娱乐性并重的独特世界观，充满崭新的游戏性，在全球范围均大受好评。

●喜爱的事物
时空穿越、求生类话题，东急手创馆，动画，大型书店

●尊敬的人
太多了说不过来

●最期待的事
看最新的电影

●最想要的东西
停车场

●最近感动的事
富士急乐园的大型云霄飞车

●如果有时间最想做的事
搬家

●如果不当游戏制作人可能会从事什么职业
电影业

●目前为止所做的游戏中，对哪款印象最深?
《ICO》，毕竟是自己的第一款游戏

上田文人的成长足迹

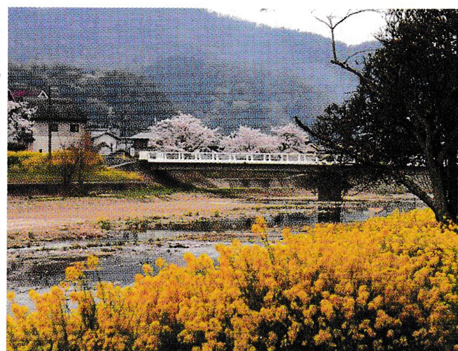
上田文人的成长足迹
幼儿园时代
第一次在绘画比赛中获奖
小学4年级
开始学习空手道
小学5年级
第一次消沉
大学一年级
与朋友一起出外租房住
大学毕业时
购买了一台AMIGA电脑
1995年
进入WARP公司
1997年
进入SCE
2001年
《ICO》发售
2005年
《汪达与巨像》发售

艺术少年

在幼儿园时代，上田文人就开始表现出他的艺术细胞。在一次少儿绘画大赛中，他画了一只乌龟——准确的说是一个乌龟壳，因为在整张画纸上只有一只大龟壳，年幼的上田文人辩解说这是一只四肢和头都缩进龟壳里的乌龟。这种具有创新意识的画让他的父母和老师都非常高兴，他们对上田文人褒奖有加，大受鼓舞的上田文人从此爱上了绘画，经常在自己的笔记本上画魔神Z的机体，对于一个孩子来说，上田文人的画在用色方面可谓精密，各个机体部件的颜色都十分考究。

与所有少年一样，赞扬是上田文人努力的动力，但是上小学5年级时他遭受了人生第一次挫折。一直以来他追求的是像明信片一样美丽的画，而到了小学高年级后，仅仅画些美丽的神社佛阁已经无法获得表扬，绘画大赛的评价标准也和过去完全不同，上田文人的画仍然出众，却再也听不到表扬声，这让他消沉了好长一段时间，以至于到了成年之后，他仍然将这段经历视为烦恼的回忆。

在多数人眼中，爱画画的少年大多是安静老实的乖孩子形象，但



▲风景迷人的兵库县龙野市。

上田文人不是那种整天盯着画布发呆的沉默少年。他出生在兵库县龙野市，那是一片首大自然恩惠的土地，日本著名诗人三木露风的童谣《红蜻蜓》描写的就是龙野市少年的乡野生活："提起小篮来到山上，桑树绿如荫；采到桑果放进小篮，难道是梦影。晚霞中的红蜻蜓呀，你在哪里呦，停歇在那竹竿尖上，是那红蜻蜓。"

没画画的时候，上田文人喜欢和小朋友们一起到附近的河边捕鱼，从小学到初中，画画和捕鱼成为他生活中最大的乐趣。后来他喜欢上制作各种道具，从自制的捕鱼工具，到和父亲一起制作的竹蜻蜓、陀螺、吹箭，都让他感到无尽的乐趣。上田文人还记得那时候他最憧憬能够做出自己的弓箭，这种对于道具创作乐趣的追求对后来上田文人的游戏创作理念有深远的影响，《汪达与巨像》中弓箭的使用与

动作就是他从童年的回忆中信手拈来设计而成。

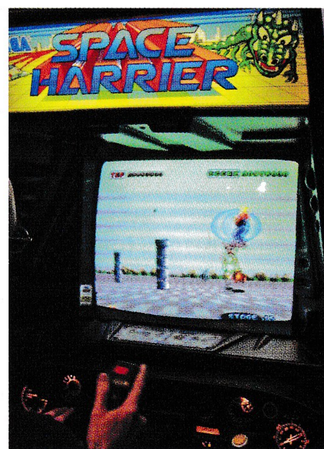
上田文人的皮肤细嫩，有着浓郁的艺术家气息，让人看不出他曾是个爱捕鱼的野孩子，更让人看不出来的是他还有格斗技的经验。他从小学4年级开始学习空手道，一直学到初中二年级，那时正值“成龙热”吹遍全亚洲，上田文人在空手道的学习中对人体构造和拳击技巧有了粗浅的了解，这对于后来CG人物动作的设计也算是从小打下了基础。上田文人还参加了中学美术系的插画部，不过对于那段青春期的经历他没有保留多少回忆，初中时家住的地方改建，上田文人的父母将房间好好收拾了一番准备搬家，他却嫌麻烦一点都没整理，某日他从学校归来，发现自己的房间差不多被一扫而空了，之前保存的相片、画作和制作的道具全部丢失。

一心扑在美术上的上田文人在文化课方面却非常苦手，初中课程已经让他深感吃力，他一心想要报一所美术相关的职高，于是他开始正正经经地学习在美术考试中比较实用的基础素描。但是在兵库能够学习专业美术的地方只有一个，那就是附近的工业职高设计专业，上田文人的人生方向就这样轻率地决定了。在工业职高稀里糊涂地混了三年，大部分学生毕业后都选择直接就业，上田文人却想进一所美术系的大学，他不知道该报什么学校，甚至不知道一般想进美大的学生都要先去专门的补习学校，于是他又一次糊里糊涂地选择了自学应试。上田文人在职高的美术成绩优秀，在恩师的推荐下本可前往东京考一所好点的美大，但他的草率个性再次发作，在他的印象中东京实在太远，因此他想都不想就报了较近的大阪艺术大学。

美术天份过人的上田文人通过自学轻轻松松地进入了大阪艺大，入学后的半年时间里，他一直住在位于兵库县西端的父母家里，而学校位于大阪府和奈良县边界，车程需要3个小时，对于上田文人来说这绝对是遭罪，于是他开始打算在大阪过独居生活。上田文人很快与两三位好友一起租了一间单身公寓，由于距离学校很近，那里成为一群死党们的秘密集会所，每天都会从里面传出欢声笑语。他们在公寓里一起喝酒聊天，一起玩四驱车比赛，一起改装摩托车，甚至和电影专业的朋友一起拍摄了一部短片，参与了短片电影节的比赛。

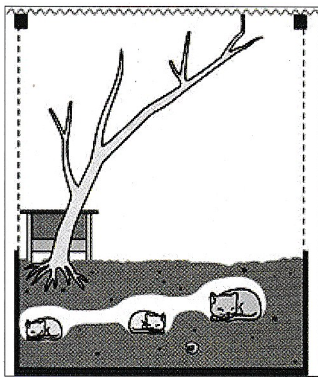
按照大阪艺大的课程设置，到了大三时就要选择主修课程，上田文人选的主修课却不是自己擅长的具象绘画，而是一时兴起选择了他较为陌生的抽象绘画。选择抽象绘画的原因，是因为“看起来好像比较轻松”，大概一个小时就可以画完一幅画，看起来似乎比较省事。上田文人的大学生涯就在“省事”的抽象画和单身公寓的快乐游玩中轻松度过，临近毕业之际，他才发现虽然专攻美术学了不少东西，但是当初报美大时想要作为欣赏者享受美术的念头却没有实现，平常美术馆都没怎么去，谈不上是个美术爱好家，倒是经常和朋友一起在公寓里看电影玩游戏。这时的上田文人已经成为一个游戏迷，他不知道未来该干些什么，心想着反正烦也没用，干脆就买台电脑吧！

上田文人买的第一台电脑是当时被认为CG处理能力比较强大的Commodore公司的AMIGA，比起苹果机，AMIGA价格更低，同样可以享受做动画的乐趣。上田文人在高中毕业的时候经常看游戏杂志，最早接触到的计算机知识就是在游戏杂志上学到的，后来买了世嘉的MARK III游戏机，对《太空哈利》和《北斗神拳》非常着迷。第一次听说AMIGA电脑也是在游戏杂志上看到的，杂志新闻中有对国外行情的报道，AMIGA电脑处理出来的CG效果图让他大为赞叹，上田文人从此与CG结缘。



▲上田文人最早喜欢的游戏之一——世嘉的《太空哈利》。

感染欣赏者


▲上田文人的“小猫挖土”古怪发明概念图。

在大学生涯中深受电影与游戏熏染的上田文人曾经想当个创作者，不过在毕业后他没有急着去找工作，而是在大阪一边打工一边自学计算机知识。由于周围没有人会做CG，上田文人经常去nifty网站的AMIGA论坛，从中学了不少CG知识。就这样混了一年多，上田文人开始为自己的将来打算，他报名参加了一个曾诞生无数创作者的评选活动——“1994索尼音乐娱乐 艺术美术家选秀”。

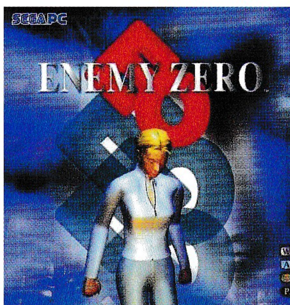
上田文人和大阪艺大的一位朋友一起参加了这次评选活动，由于该活动的评比标准是概念的创新性，上田文人提交的作品是一个极为古怪的小发明。这个小发明是用肮脏的网包了一堆土，然后放在小屋中，土的下方有一个机械装置，可以通过无线电进行操作。通过遥控操作，土会一点一点的往外冒，并且发出动物挖土的声音，就像有只动物在土里挖来挖去。上田文人的想法是让人感觉好像里面有只爱挖土的猫，而作为该装置的卖点是土会飞到小屋外。这样人们看到土里的动静就会好奇地凑上前去看个究竟，这时土会突然飞到他的脸上。上田文人只希望这个小装置能够在人们的记忆中留下印象，当他们灰头土脸地回到家里，脱去上衣准备洗澡的时候，当土从口袋里淅淅沥沥地掉下来的时候，能够想起他的作品。不管是用什么样的装置和手段，“在欣赏者的记忆中留下印象”，这是上田文人不变的创作思路。几年后回忆起自己的所有作品，上田文人说这个挖土的小装置才是他心目中最接近满分的作品。

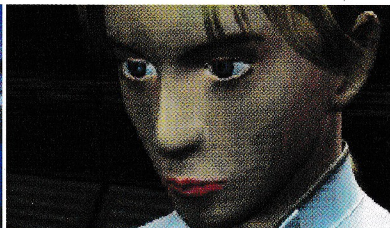
上田文人提交的作品在两次审查中都通过了，第三次审查的是表演课题。上田文人将世嘉光枪游戏《VIRTUAL LOCK-ON》的光线枪传感器部分取出，安装到完全遮住眼睛的头盔中，然而二人开始进行作战表演。由于完全看不到周围的情况，上田文人与他的朋友只能凭借声音向对方的方位靠近，碰到对方后就开始互殴起来。由于双方的身上都安装了电子鼓的开关，与对方一接触就有响亮的鼓声发出，手上还装了打火石，打的时候震天动地、火光四溅，就像一部特摄片的拍摄现场。上田文人的想法是表演就要有娱乐性，而格斗技最有娱乐性，而且还要有华丽的表演。

上田文人在这次评比中获得了审查员奖，自幼喜欢受表扬的他大受鼓舞，觉得自己算是半个创作者了。但是拿了奖回到大阪后，他的生活环境没有任何变化，他仍旧是一边在大阪日本桥的电气店用AMIGA打工，一边敲敲打打地创造自己的作品，而用业余时间学习的CG技术也在日复一日地提高。

在这样的生活中，上田文人开始思考用CG技术制作游戏，他在游戏杂志上看到了WARP公司的招聘广告，于是用闲暇时间将自己制作的CG作品拍成录像，前往WARP应聘。上田文人也曾应聘过几家游戏公司，但是屡屡遭拒，因为上田虽画技出色，但其作品过于追求艺术性，大多数游戏公司根本用不上。而WARP的作品风格比较自由，乐于挑战新事物。加上在应聘WARP时上田文人的CG技术大为精进，因而顺利地进入了WARP。

在那个时代里，懂得用CG工具画画的人都可算是难觅的人才。刚刚进入WARP的上田文人马上被分配了一个重要的项目——《Enemy Zero》。初出茅庐的上田文人有很多自己的想法，无奈自己只是一个小角色，没法按照自己的想法设计做事，进入WARP一年半之后，他萌生了自己制作游戏的想法，他要做一部反映自己水平的游戏，设计更适合CG影像的设定和




▲上田文人的处女作正是土星动作冒险游戏名作《Enemy Zero》。

脚本。于是《Enemy Zero》开发完成后，上田文人离开了WARP。

以创作者自居的上田文人开始寻找一个能够实现自身信念、无拘无束的环境，他先是在自己家中制作短篇CG影像，其间于网上认识了一些做CG的人，其中就有一位在SCE工作的职员。上田文人听说SCE正在招募会用PowerAnimator（早期的CG绘图工具，可说是Maya的前身）工具的人，于是他怀着试试也无妨的轻松心态带着自己在家中制作的CG作品前往应聘，没想到面试的过程出奇的顺利，面试官希望上田文人马上就来SCE上班。这次却轮到上田文人犹豫了。

“因为我现在正在制作自己的作品，所以现在不能马上上班……”

“这样的话，就当是SCE把地方借给你，就在这里制作如何？”

SCE的求贤若渴让上田文人大为感动：把公司当作自己的家，用更高端的电脑埋头制作自己的作品，这不正是自己梦寐以求的工作环境么？27岁的上田文人就这样进入了SCE。在这无拘无束的环境中，他全身心投入到一个属于自己的游戏世界中，这是一个静谧的、梦一样的世界，它的名字叫《ICO》。



减法式设计

上田文人最初构想的是一个以“男孩邂逅女孩”的常见主题为背景的游戏，两个人手牵手一起冒险，在宁静的世界中通过手心的接触心灵相通。1998年初，这款游戏开始投入制作，为了表达他的创作理念，上田文人先是在Lightwave绘图程序中做了一段3分钟动画：一个普通的红衣少年站在台阶上，盯着下方坐在长椅上的一位少女，少女长着角，笼罩在暗影之中。紧接着是与后来《ICO》的氛围格格不入的战斗场面，一群机器人在空中飞翔，用能量波到处轰炸，摧毁了城堡的一部分。动画的最后，少女把手从废墟中伸出，轻轻抚摸着少年的脸。

《ICO》的设计思路逐渐成型，上田文人与海道贤仁开始将动画中传达的概念转化为实际游戏设计，他们的目标是制作一款PS游戏。游戏的三大要点是：一、让游戏与众不同；二、让游戏中的每一个画面都充满艺术气息；最后一点是实现“非真实的真实性”。他们开始用所谓的“减法式设计”方式制作这款游戏，所有影响到真实性的元素被逐一剥离：丰富多样、强弱各异的敌人不复存在，取而代之的是单一简单的敌人类型；城堡周边丰富多彩的场景不复存在，取而代之的是城堡与逃脱主题。为了实现上田文人的构想，他们采用了独特的招聘方式，招募了一批从未涉足游戏业的新手，组建了一支由两名程序员、4名美工和一名设计师构成的团队。

后来在GDC的演示中可以看到，这个面向PS开发的最初版本中，敌人只有一种类型，即后来仅在剧情画面中匆匆露面的带角蒙面士兵，不过Yorda头上的角出于美感的考虑而被取消，转而成为Ico的角。户外的水闸解谜关和瀑布场景等都已经做好。1998年10月，《ICO》的开发工作全面启动。上田文人决定放弃已经开始流行起来的动作捕捉系统，仍旧使用手动调整关键帧的方式设计人物动作，上田文人认为演员很难理解游戏中所处的具体情境，而手动调整可以实现动作更为流畅的过渡。上田文人希望通过动作表达人物的个性，Ico急切的动作表现了笨拙而冲动的性格，Yorda平静有条理的动作表现了她的勇敢和犹豫。



▲《ICO》因其艺术成就而在业内受到广泛认可。

1999年《ICO》迎来转折，一年多以来的努力成果始终让上田文人无法满意，硬件机能的限制让他构想的游戏氛围无法实现，他面临三个方案：一、彻底取消项目；二、对游戏进行修改后继续在PS上推出；三、换为PS2平台。深思熟虑之后，《ICO》终于成为了PS2游戏，上田文人惊喜地发现之前遇到的所有问题全都迎刃而解：画面问题不复存在，新引擎能够实现每秒60帧的画面，还有布料动态效果和独特的光影系统。不过也有一些新的问题随之而来，画面的提升让游戏的某些内容略显黑暗。在原来的剧本中，Ico最后将Yorda带回了她的房间，并没有一起逃出城堡。上田文人修改了剧本，把敌人换成了幽灵般的“影”。

《ICO》颠覆了传统游戏中勇者拯救弱女子的老套设定，Yorda不仅年龄比Ico大，而且在游戏中屡次拯救Ico，隐隐约约的姐弟恋情愫来自上田文人从小就有的御姐控情结。上田文人对小时候热播的《银河铁道999》十分喜爱，他一直认为其中御姐与小正太的搭配从艺术上来说是完美的。因此Ico与Yorda最初的年龄设定分别是11岁和19岁，但是考虑到太大的年龄差距可能会不利于结局的发展，因此改为13岁和16岁。

《ICO》发售后各界好评如潮，在IGDA评选的“游戏开发者选择奖”中荣获包括“年度最佳游戏在内”的六项提名，成为2002年受提名最多的游戏。可惜其销量不佳，在日本虽然选择了年末黄金商季推出，销量却只有16万，成为叫好不叫座的典型案例。不过艺术难免曲高和寡，况且《ICO》最终65万套的全球销量也不能算是失败。上田文人说，或许是因为他的“减法式设计”减掉了太多传统元素，以至于让玩家难以接受。但是同时也有一些玩家说《ICO》已经成为他们终身无法忘怀的回忆，既是如此，上田文人的目标便也算是实现了。

《ICO》制作完成后，上田文人的小组在日本媒体发布了招聘广告，在500多名应聘的美工中，海道认为只有十来个符合要求，上田文人更是认为仅有一两个能够达到他的标准。上田文人最终组建了一个35人的团队，比《ICO》已经多了15人。2002年，代号为《NICO》的续作投入开发，“NICO”是“NI”（日语中“二”的发音）和“ICO”的合成词。与《ICO》一样，上田文人制作了一段影像向人们传达该作的设计概

念，这段影像在2003年的DICE峰会中公开，可以看到一群带角的蒙面少年骑马与巨像战斗。海道贤仁喜欢动作游戏中的BOSS战，考虑到他的团队规模不大，他希望将全部精力集中于游戏的BOSS战，喜欢标新立异的上田文人因而提出以16尊巨像为全部敌人的惊人概念。《NICO》就这样变成了《汪达与巨像》。

上田文人是个完美主义者，对于刚招进来的员工们总是不放心，他经常在其他人拖着疲倦的脚步回家后仍然在公司里奋战，彻夜不归是家常便饭。对于艺术方向近乎偏执的追求让《汪达与巨像》又一次成为历时四年的项目。为了保持员工的士气，海道经常给他们分配一些较小的目标，让他们不断产生成就感，但是每次上田文人要求对某内容推翻重做，都是对全队士气无情地打击，当成品终于达到他的要求时，整个小队已经被他折磨得快要断气，但是看到修改之后翻天覆地的进化常常让他们露出会心的微笑。

《汪达与巨像》在日本首周销量为14万，在当周销量榜上排名第一，首批发货两年内的消化率达到80%，比起《ICO》已是相当不易的成绩，这得益于索尼大方的广告投入。《ICO》在业内获得的声誉让上田文人成为索尼的重臣，要让更多人欣赏他的艺术品，需要像任天堂一样用广告推动艺术。

个性飞扬

上田文人曾经批判自己"轻率浮躁怕麻烦"，不过"一旦决定了要做一件事，就会坚持信念努力到底"。上田文人的游戏非常注重个性的发挥，他的生活同样如此。这位任性的游戏制作人如今将游戏视为自己的天职，让更多的人更深刻地享受他的游戏，在保持大众性的同时发挥创作者的个性，上田文人的次世代新作正以此为方向而开发。除此之外，他还想制作一些有形的东西，比如他一直想要设计的玩具，游戏只能在显示器中制作，而玩具是看得见摸得着的东西，那是他童年的乐趣，当他埋头制作的次世代游戏完成之后，我们或许将会看到上田文人为我们设计的玩具，不管它是弓箭还是挖土机，我们能够肯定的是：它一定会在欣赏者的记忆中留下深刻的印象！

附录

上田文人的PS3 新作

上田文人喜欢不断挑战新事物，因此他曾明确表示下一款游戏并非《汪达与巨像2》，而是会挑战全新概念。虽然SCE方面并未正式公开，但是据《Game Informer》的消息，上田文人团队的PS3新作暂定名为《最后的峡谷》(The Last Canyon)。该作背景有点像美国加州的死谷，只不过它并非平坦地区，而是一个由迷宫般的峡谷构成的错综复杂的地方，游戏的目的是在迷宫中探索并"寻找某物"。主角将使用木头和布做成的滑翔机在峡谷中飞翔探索，或者从谷底爬上数百米高的峡谷。

名越稔洋

到东京出人头地！

名越稔洋 小档案

1965年出生于日本山口县，世嘉NE研究开发部部长兼研发部创意执行官。东京造形大学毕业后，于1989年加入世嘉，被分配到AM2研担任CG设计师。其后步步攀升，相继担任AM11研部长、Amusement Vision常务董事等重要职务，成为世嘉最著名的制作人之一。代表作有：《梦游美国》、《Spike Out》、《超级猴球》、《F-ZERO GX/AX》等类型丰富的街机游戏，随后开始制作家用机游戏。2005年以黑帮、道义为题材的《如龙》诞生，成为业内话题之作，其后《如龙2》再创辉煌，成为世嘉近年来难得的家用机高品质原创游戏系列，由北村一辉主演的电影版《如龙》也大获成功。目前他正在开发PS3的《如龙见参》。另外他还曾著书一本名曰《GAME屋人生 名越武艺帖》。



●**喜爱的事物**
喜欢的东西非常多变，年少时喜欢的多数东西现在都很讨厌。现在很喜欢的有J-POP、好莱坞的电影和文艺作品。

●**尊敬的人**
从儿童开始就没有特别尊敬的人，只在意自己的人生和目标，自称是利己主义者。

●**最期待的事**
与投缘的朋友一起喝酒聊天。

●**最想要的东西**
手机电池，因为老坏。

●**最近感动的事**
与女友大吵一架之后，重新认识到自己内心深处还是很喜欢对方。

●**如果有时间最想做的事**
根据时间的长度而定，如果可以的话，还是很想拍电影。

●**如果不当游戏制作人可能会从事什么职业**
继承家里的鱼铺或者当图形设计师。小学时曾经在毕业文集中写上"想成为工程师"，其实当时不知道工程师是什么，只是觉得很了不起就填上了。

●**目前为止所做的游戏中，对哪款印象最深?**
街机版《梦游美国》，因为是第一次以导演身分指挥游戏制作，知道了制作游戏和管理下属的困难，就是在那时决定了以游戏为今后的人生道路。

名越稔洋的成长足迹

少年时代
喜欢漫画和电视的平凡少年。

初中时代
开始踢足球。
父亲让他自己抉择人生的道路。

高中时代
记住了整本英语词典，发现自己在英语方面的天赋。
进入美术部。

大学入学前后
打工挣学费。

考进美大后
立志向电影业发展。
接触家用游戏机。

1989年
以设计师身分进入世嘉，分配到街机游戏开发团队。

2000年
参加家用机游戏制作。

2005年
《如龙》发售。

2006年
《如龙2》发售。

童年教会生涯

名越稔洋出生在日本山口县下关市，山口县位于本州的最西面，而下关又在山口县的最西端，隔着关门海峡与九州的门司港相望。那是一座三面环海的小城，名越稔洋就在那环境恶劣的荒芜海滩之地度过了幼年时代。不过给他留下最深刻印象的并非海边的潮起潮落，而是每个星期日都会看到的教会风景。

名越稔洋上的是一所天主教幼儿园，因此他每个星期日都会试着去教会忏悔，不过这当然不是年幼的名越稔洋想要做的事，那时幼儿园的忏悔基本上是半强制的，名越稔洋不觉得



■关门海峡

自己有需要向神忏悔的地方。不过比起其他孩子，他还算是一个虔诚的基督徒，他很喜欢教会里的氛围，经常在那里一个人陷入沉思。与和小朋友们一起玩的地方一样，教会也成为名越稔洋后来念念不忘的风景。虽然每周都要做弥撒，名越稔洋大体仍可算是无神论者。尽管如此，他认为神的存在对于人来说是必要的，尤其是对儿童而言。如果对于孩子来说没有了忏悔的地方，没有诉说烦恼的地方，日子会更加难过。

经过了童年的教会生涯之后，小学时代的名越稔洋成了一个小小的OTAKU，认识的朋友不多，比较投缘的也大多是喜欢漫画的少年。名越稔洋最喜欢躲在家中看漫画，对棒球类漫画尤其偏爱，例如在那时红遍全日本的《ドカベン》。如今的孩子们有电子游戏和电脑等各式各样的娱乐话题，而那时的孩子们惟一的共同语言就是漫画。当然还有一个热门的共同语言就是少儿电视节目，从动画片《巨人之星》到综艺节目《8点了！全员集合》，总是让名越稔洋看得津津有味。

漫画和电视是全世界各个时代的孩子共有的乐趣，而随着年龄的增长，名越稔洋开始有新的爱好。大约10岁开始，他与朋友们一起玩时开始将兴趣转移到女孩子身上。小学六年级的时候，号称日本史上



▲著名棒球动画《ドカベン》。


▲曾在日本红极一时的PINK LADY。

最强女子组合的PINK LADY出道，名越稔洋也是她们的小歌迷，只是与父母一起看他们的电视节目时总觉得很害羞，最讨厌被父母看到他直愣愣地盯着电视中的这群可爱女孩。到了小学高年级时，他已经开始对女生的胸部和裙底风光充满好奇，这在很长一段时间里成为他最大的爱好。于是青春躁动期的名越稔洋开始偷看成人杂志并且收集信息，他曾经想象着女孩子的裙底风光画女性肉体，还因此被父母打了一顿。名越稔洋不以为耻，反而暗喜："既然被打的话……一定是因为画对了！"那一瞬间，洋洋得意的名越稔洋沉浸在幸福的成就感中。

热血少年

昭和40年代生的日本小学生喜爱的运动大多都是棒球，后来网球和篮球开始在女孩子中流行开来，再后来就是足球成为国民运动，不过在当时喜欢踢球的孩子少之又少。而一直埋头阅读棒球漫画的名越稔洋也深受棒球热情的感召，有点OTAKU的名越稔洋开始与朋友们一起享受业余棒球。玩了一段时间的棒球之后，他突然对没人玩的足球产生兴趣，初三时鬼使神差地加入了足球部，碰巧又遇上了一个出色的老师当教练，足球成为名越稔洋的一大强项，还参加了县和市举办的大赛。不过对于名越稔洋来说，足球没有棒球那么风光，就算踢得再好，也总有一种被疏远的感觉，如果那时就有J联赛的话，或许他会在足球的道路上有所建树。

因课外活动的疏远感而感到苦闷的名越稔洋逐渐接近初中毕业的日子，而这时发生了一件让他更加郁闷的事——决定升学时发生的事在名越稔洋初中生涯的回忆中留下了最深刻的痕迹。名越稔洋的家并不富裕，而且对于教育并不是很注重，能不能上得了高中成为摆在他面前的难题，他不像其他人那样面临一条自动升学的道路，他的父亲给了他两个选择：要么上高中，要么给他买部车。这么小的年龄就面临这么大的人生抉择，让名越稔洋左右为难。

经过痛苦的挣扎，名越稔洋最后决定选择上高中，小小的他有自己的想法：汽车毕业后还可以买，而且自己年纪太小，连驾照都没有还开什么车？选择上高中的另外一个原因是当时很流行校园题材的电视剧，高中生活被讴歌得青春美好令人心动，让名越稔洋十分憧憬。

放弃了梦寐以求的汽车，名越稔洋进入了朝思暮想的高中校园。他上的是一所工业高中，虽然不能算是一所特别有名的学校，不过也出了不少名人，远有已故巨星松田优作，近有"伦敦靴1号2号"（日本著名搞笑派电视节目主持人兄弟组合，人称贱嘴二人组）中的田村淳。在这所高中里，名越稔洋遇到了新的朋友，开始了新的生活。


■门司港异国风情的建筑。

名越稔洋经常与朋友坐船到关门海峡对岸的门司港和小仓港，门司从19世纪末开始就已经是国际贸易港口，到处都可以看到具有异国风情的街道，而在小仓既有古朴的小仓城，又有汇集世界各地专卖店、电影院和美食店的繁华商业街，让小地方来的名越稔洋大开眼界，他喜欢上繁华的都市生活，还当了一阵子的问题少年。那时的环境已经与初中完全不同，那是一个讴歌热血青春的叛逆时期，继承了父亲豪放磊落个性的名越稔洋也希望成为一个直爽的热血汉，不过在与朋友相处的大多数时间里，他扮演的总是一个听众的角色。

与朋友们兄弟相称肝胆相照的青春时代充满欢乐，不过名越稔洋很快认识到老是贪玩使坏的负面影响。高中升学并不容易，无忧无虑的玩乐最多也就是三年就结束了，未来该何去何从？由于担心今后仍将无所事事，名越稔洋开始认真思考当前的处境，他开始发奋学习，改掉了平常的坏习惯，认真听好每一堂课。名越稔洋最拿手的课程是英语，平时经常拿满分，他几乎背下了整本辞典。不过对于理科课程一点都不喜欢，年纪轻轻的名越稔洋已经很有学习的功用主义，他认为物理数学之类课程将来到了社会之后就没什么用了，而国语和英语将来可能会派上用场，他实在不明白为什么要拼命研究高中水平的理科系课程。

名越稔洋总是对现状不满，他总是告诉自己"就这样可不成"，高中还没毕业他已经为自己规划好下一步的发展。当地的大部分学生在高中毕业后很少跑到外地去，他们要么去父母的公司上班，要么就去当公务员。而向往繁华都市的名越稔洋却一心想去东京发展，他不想在那个三面环海的小地方终此一生，而一旦决定了这个方向，就要为自己选择一条职业道路，名越稔洋的选择是绘画。其实他自己对此没有什么概念，也没发现自己有什么美术天赋，只是听说很早就学画画今后机会比较多。因为一个偶然的念头，名越稔洋在高二的时候进入了美术部，他认识了一个曾经称自己与美术无缘的朋友，他比名越稔洋更早就进入了美术部，他的父母是画家，完全是因为兴趣而加入美术部。想要与这位朋友一决胜负的强烈愿望在名越稔洋的心中沸腾，他经常与他一起画画，那时他会忘记疏远感和孤独感。

一心想去东京的名越稔洋在美术部不断提高自己的绘画能力，他的目标是考上东京的美术大学。由于家中经济拮据，名越稔洋只能挑选一所公立大学，他大胆地报考了大名鼎鼎的国立东京艺术大学。在第一次考试中，他侥幸通过，但是第二次考试时还是落榜了……开鱼店的父母希望他死了上大学的心，继承家里的卖鱼生意，名越稔洋却对此极为厌恶，而且与他一起学画画的那位朋友已经成功考取了东京的美术大学，一直以超越他为目标的名越又岂能示弱？结果，抱着考上美大的理想，名越稔洋开始了在东京四处飘流的浪人生活……


■小仓城

生命中的女人

名越稔洋的父母对他上大学的想法就已经十分反对，为了上大学而当个京漂一族的念头更是不可宽恕。没有了父母的经济支持，名越稔洋虽然实现了前往东京的梦想，生活却十分困苦。为了攒够上大学的钱，名越稔洋白天去美大应试补习班上课，晚上就到饮食店里打工直到深夜，那段时期里，他每天的睡眠时间少得可怜，不过美大这个光明的目标摆在眼前，让他感觉非常充实。

名越稔洋最后如愿以偿地进入了美术系的大学，只是他选择的却不是绘画相关的专业，而是电影专业——他考进了东京造形大学的电影系。立志向电影业发展的名越稔洋在大学里刻苦钻研电影艺术，享受着勤奋求学的大学生活。时间转瞬即逝，名越稔洋的大学生涯在指缝间悄悄流逝，当踌躇满志的他准备毕业后踏足电影圈时，却发现眼前的那道门如此狭窄。那时的日本电影业极不景气，被认为是夕阳产业，想在这个行业里谋职谈何容易。名越稔洋自知前景灰暗，没有任何关系的他几乎不可能找到如意的电影业工作。当他终日苦恼之时，一个改变了他一生的女人为他指明了另一条阳关大道。

名越稔洋在大学里交往的女友是一位有着明确目标的女孩，她总是充满激情地与名越稔洋一起诉说自己的梦想，她清楚地知道自己的方向，以及如何实现自己的目标。她的魄力让一心想在东京出人头地的名越稔洋深受影响，他说能够与她相遇，那是一种文化的冲击。这个影响了名越稔洋一生的女孩，在他生日那天给他送了一台FC。名越稔洋很喜欢在街机厅里玩游戏，从街机厅里出来之后总是意犹未尽，很希望能够在家里不用钱也能玩个尽兴，而且不用忍受街机厅拥挤嘈杂的环境。因此在FC发售之后，他就很想购买一台，无奈囊中羞涩，就一直没舍得买。女友送的这个礼物让他喜出望外，也让他看到了电影之外的人生出路。既然电影之路行不通，倒不如退而求其次，以自己的另外一个爱好为人生方向，名越稔洋就此产生在游戏业求职的念头。其实自从来到东京之后，他对游戏不仅是喜欢，几乎已经到了痴迷的地步。于是在女友的建议下，名越稔洋决定到游戏公司就职。

燃烧激情


▲巨大的360度圆形街机R360。

1989年，名越稔洋顺利进入了世嘉。那是MD刚发售半年后，世嘉的业绩蒸蒸日上，即将迎来历史上最辉煌的巅峰期。以图形设计师身分进入世嘉的名越稔洋得到了重用，被分配到世嘉最重要的游戏开发部——以业内最高技术力和创意著称的明星工作组“AM2研”。当时由AM2研总指挥铃木裕领衔制作的《冲破火网》(After Burner)后续作品《强力甩尾》(Power Drift)大获成功，世嘉在体感游戏方面的创作力无人能及，为了进一步巩固自身在街机领域的地位，世嘉开始开发一款叫做《R360》的新作，准备采用可以360度旋转的超大型筐体，带来令玩家惊愕的游戏体验。名越稔洋被分配到这款重头游戏的开发团队。

刚进AM2研时，名越稔洋虽然可算是半个街机游戏高手，但是在游戏的专业知识方面是一片空白，在精英辈出的AM2研里，名越稔洋总觉得同事们说的话有如天书般完全无法理解。更加让他尴尬的是，虽然自己是以图形设计师的身分进入世嘉，但是对于电脑和CG完全是门外汉，他甚至不知道C G 是“Computer Graphic”(电脑图形)的缩写，真不知道当初人事部是怎么把他招进来的。进入世嘉后，他一直在暗自庆幸“进来后就没事了”。

进入世嘉后名越稔洋才知道给游戏画面与其说是“画画”，倒不如说是“设计”。以描绘海的背景为例，在描绘海的颜色变化时，主要并不是为了呈现画的美丽，而是表现游戏的进行状况。这些图画的存在意义并非其图画本身，而是作为一种界面向玩家传达游戏内容。这是名越稔洋自己身为玩家时从未意识到的。游戏设计就是在这些细节的考虑上一点一点堆积起来的，当成品出来时，那是一种令人难忘的感动与震撼。刚进入世嘉时，名越稔洋只是打算把游戏作为过渡性职业，期待着有朝一日重新杀入电影业。但是到了第二年，在创作中深受感动的名越稔洋已经对游戏制作彻底入迷。

名越稔洋在燃烧的激情中疯狂工作，很快得到了上司的认可，接连被任命到多个重要职位，创作出多款热销大作，任其差遣的下属数量越来越多。不过走上了成功大道的名越稔洋也有暗自遗憾的地方，人们说起世嘉就会想起铃木裕、中裕司等王牌制作人，而那时名越稔洋的名字却鲜有人知。进入1990年代中期之后，随着MD的败北，土星的乏力，世嘉的业绩急转直下。刚进世嘉没多久，就经历了如此剧烈的大起大落，名越稔洋面临巨大的压力，他开始从哲学的角度思考企业与个人。那是世嘉管理层最混乱的时期，社内党派林立，权力斗争非常激烈，各不同利益集体互相倾轧的现象屡见不鲜。名越稔洋曾经数次愤怒地提出辞职，如果不是身为世嘉精神领袖的大川功会长屡次循循善诱的劝导，他早已另谋高就。回想起那段动荡的日子，名越稔洋对大川功等老前辈充满感激。

1994年名越稔洋担任制作人的《梦游美国》发售，复杂的纹理贴图和每秒60帧的画面使其成为当时市面上3D画面最尖端的赛车游戏，在美国推出之后引起轰动，成为北美大陆有史以来销量最高的街机赛车游戏。1998年，名越稔洋成为世嘉AM11研部长；2000年7月1日，世嘉进行机构改组，旗下游戏开发团队全部变为子公司，名越稔洋成为Amusement Vision的常务董事；2004年7月1日，该公司与世嘉重新统合，名越稔洋成为世嘉研发部创意执行官。

2005年12月8日发售的《如龙》让名越稔洋成为与铃木裕平起平坐的王牌制作人，这款投资24亿日元(一二两作总投资)的游戏被视为名越稔洋挑战铃木裕的野心之作，自公布之日起就一直被人用来与铃木裕的铩羽之作《莎木》进行对比。《如龙》是以跨媒体、全球化为目标而启动的游戏开发项目，体现了目前全球游戏业的主流游戏发展策略。该作在日本引发了激烈的争论，争论者包括很多从未接触过游戏的人们，



▲“《梦游美国》系列”奠定了名越稔洋的地位。

这款体现了名越稔洋电影创作思路的游戏吸引了很多平素不玩游戏的人们，为世嘉创造了新的市场。虽然在投资规模上，《如龙》远不及号称"项目总预算70亿日元"的《莎木》，但它的销量和业界评价都在其上。《如龙》的一二两作销量超过170万套，其中还不包括将于2008年发售的美版《如龙2》，《FAMI通》给《如龙2》打出了38分的高评价，与同时期的《塞尔达传说 黄昏公主》得分相同。

朝闻道，夕死足矣

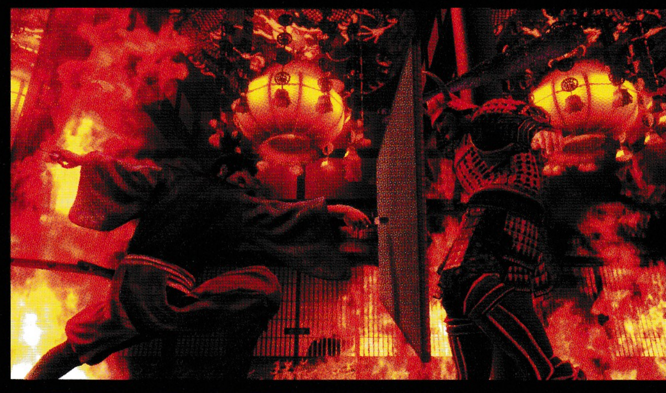
如今名越稔洋已经是世嘉的首席制作人，有一次去参加E3展，他曾在洛杉矶的一家便利店里遇到一位苦苦哀求他签名的黑人男子，这种事如今对他来说已经是司空见惯，那是小时候住在下关时的他做梦都想像不到的。名越稔洋说，套用电影《百万宝贝》最后那个女人的对白，现在的他"就算死也没有遗憾"，他说："现在的我，对得起过去，我的人生绝对没有充满后悔。感谢进入世嘉的种种体验，感谢进入世嘉和游戏业，也感谢游戏这种娱乐媒体的存在。"



附录

名越稔洋的PS3新作

2007年9月14日，世嘉在2007年秋季家用机新作发表会中公开了"《如龙》系列"最新作《如龙见参！》，预定于2008年春发售。该作最令人意外之处在于时代背景从现代转移到1605年关原之战之后，以京都欢乐街"只园"为背景。游戏采用了系列最豪华的配音阵容，并且通过全新技术将演员脸部真实重现。名越稔洋宣称，这样的演员阵容就算在电影和电视中都很难看到，他的目标是以本作来证明游戏才是终极娱乐媒体。

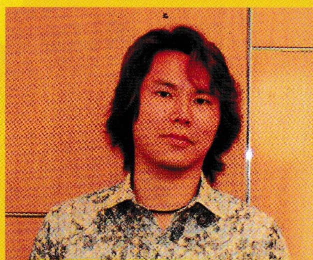


小林裕幸

天才少年的游戏宿命

小林裕幸 小档案

1972年8月12日出生于日本名古屋市，毕业于中京大学信息技术系信息技术专业，曾经参加众多小组活动并担当带头人。1995年以程序员身分进入Capcom，并被分配到《生化危机》开发团队，此后也参与开发了《恐龙危机》。1999年被提拔为《恐龙危机2》的制作人，此后在《鬼泣》、《生化危机4》、《战国BASARA》等Capcom王牌大作的开发中担任要职，目前正在开发PS3/X360王牌大作《鬼泣4》和《生化危机5》。



●喜爱的事物

音乐：ZARD、Do As Infinity、福山雅治、Avril Lavigne、小甜甜布莱尼、土屋安娜

电影：《回到未来》、《黑客帝国》、《Desperado》、《刀锋战士》、《终结者2》、《星球大战》

电视剧：《24》、《X档案》、《机动战士高达》、《混沌武士》、《星际牛仔》

食物：面食、鸡翅、天麸罗、杂样煎菜饼

●尊敬的人

父亲，他是一个对工作热情，对家人细心的男人。

●最期待的事

正在开发中的新作。

●最想要的东西

时间。

●最近感动的事

《战国BASARA》的活动中有1000多名爱好者热情参与。

●如果有时间最想做的事

一直看电影看到爽。

●如果不当游戏制作人可能会从事什么职业

进入娱乐圈吧？

●目前为止所做的游戏中，对哪款印象最深？

《生化危机》，因为是参与制作的第一款游戏。

小林裕幸的成长足

小学时代
开始学习剑道。
开始使用MSX进行编程。
初中时代
购买了梦想已久的FC，成为动作游戏高手。
高中时代
因为所在的高中没有学园祭而感到后悔。
爱上漫画。
大学一年级
专攻CG制作。
1995年
以程序员身分进入Capcom。
1996年
《生化危机》发售。
1998年
《生化危机2》发售。
1999年
在《恐龙危机》中首次担任策划。
2000年
在《恐龙危机2》中首次担任制作人。
2001年
《鬼泣》发售
2002年
《生化危机》NGC重制版发售。
2005年
PS2版《生化危机4》发售。
《战国BASARA》发售。
2006年
《战国BASARA2》发售。

计算机天才

性格温和的小林裕幸是在海外媒体中认知度最高的日本游戏制作人之一，在记者们频繁的采访中他总是带着一脸亲切的笑容，与他的前辈三上真司相比，这位新一代《生化危机》掌门人要平易近人得多。小林裕幸出生在爱知县的名古屋市，家住市中心繁华商业街附近。与很多1970年代生的日本都市少年一样，小林裕幸儿童时代的回忆中充满了游戏的欢乐。小学5年级的时候，FC开始在他的朋友之间流行起来。最初小林裕幸的家中没有FC，因此每天放学总是跑到住在附近的朋友家中玩《棒球》、《马里奥兄弟》等游戏。不过与其他只会玩游戏的小朋友相比，小林裕幸可以算是一个电脑天才。早在接触FC之前，他就已经喜欢上了电脑，自从在名古屋一家家电店的个人电脑专柜第一次触摸电脑开



▲当时日本的很多父母把MSX电脑当作孩子的学习机。

始，他就喜欢上了这种在多数儿童眼中完全无法理解的高科技玩意儿。小学四年级的时候，小林裕幸开始用亲戚家中的FM－7电脑学BASIC语言，在他看来，编程是一件新鲜好玩儿的事。

小林裕幸早期接触的游戏很杂，除了玩FC游戏外，附近糕点店摆着的一台街机也是小林裕幸乐此不疲的新宠，此外他还在电脑上玩《信长野望》等对他的年龄来说稍显复杂的战略游戏。在FC掀起热潮之时，很多小学生都拼命央求父母给他们买一台，小林裕幸也不例外，可是他的父母解决反对。在他的疲劳攻势下，才总算让父母作出妥协——他们买了一台MSX电脑，希望小林裕幸能够用它来学习。对电脑同样感兴趣的小林裕幸免强接受了，他成为朋友中惟一的MSX用户，不过却没人因此而羡慕他。

MSX的软件不好买，小林裕幸也不知道哪里有卖电脑的店，为了找到有卖MSX游戏的商店，他经常踩着自行车找遍市中心的商业街。因为游戏软件不多，小林裕幸将多数时间都花在了MSX版的《Dig Dug》和《拉力X》上。

可能是因为没什么游戏可玩，加上自己对编程有点兴趣，小林裕幸渐渐开始享受用MSX编程的乐趣。他几乎完全通过自学制作自制程序，还经常为此购买刊载了游戏等简单程序编程方法的杂志和单行本，从中学会了制作网球游戏、从炮台中打子弹等简单的游戏，不过也经常出现照着书里写的编程，做出来的程序却完全不对劲的情形，让小林裕幸百思不得其解。后来他苦笑着回忆说，从小学开始他就已经与讨厌的BUG战斗了！

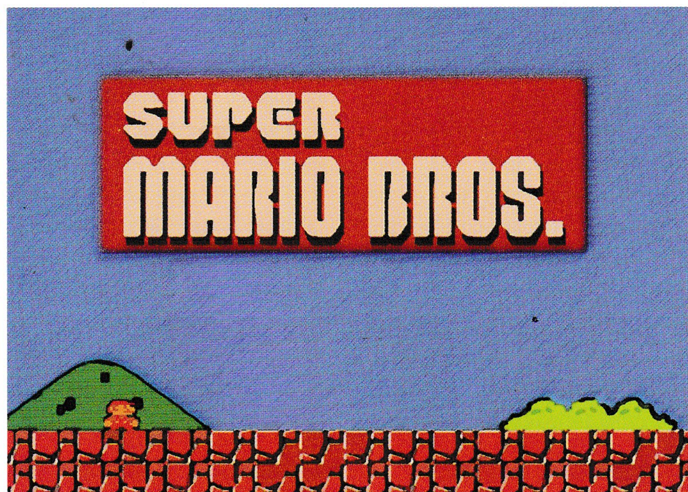
小林裕幸的童年并不是总呆在家里玩游戏。那时日本开始掀起"钢普拉热"（ガンプラ，即高达机器人手办），



▲把小林裕幸害惨了的漫画《六三四之剑》。

学校里几乎人人都在玩高达，小林裕幸也不例外。比起其他孩子，小林裕幸总是较胖，因此也非常努力地参加各种运动，从小学的课外集体活动，到游泳和棒球，他都一一参加。在学校之外，他还报名学了剑道，每周都要去一次剑道场，练习的过程非常严格。小林裕幸从幼儿园开始接触剑术，因为很喜欢漫画《六三四之剑》，他一直很想去道场里参观学习剑术，只是那时太小，因此总是被拒绝。上了小学之后也就渐渐忘了这事儿，但是他的父母却还记得，看他到了年龄，就让他重燃起对剑道的兴趣。可这时小林裕幸已经对《六三四之剑》不感兴趣了，每周的练习让他大为痛苦，经常在老师面前装手疼偷懒。一直学到了6年级，小林裕幸哭着哀求父母："上了中学我就参加剑道部，还是把道场给退了吧！"

室内少年



▲《超级马里奥兄弟》让小林裕幸迷上了动作游戏。

少年时代小林既喜欢体育，又喜欢安静的室内活动，这样广泛的爱好说起来应该是一个活泼开朗的少年，可小林裕幸却是一个非常非常怕生的孩子，完全不和陌生人说话，看到熟人也不打招呼，和妹妹一起走时，老实巴交的他常被认为是弟弟。父母希望小林裕幸可以通过体育变得更活泼开朗，而且因为已经与父母约定上了初中就退出剑道场参加剑道部，痛苦的剑道生涯成为小林裕幸初中时最悲惨的回忆。

剑道部的人很少，持有正规剑道二级资格的只有小林裕幸一人，他成为部里的主力。部里的训练日复一日从不间断，3年的时间里，小林裕幸就这样每天穿着剑道服痛苦地跑来跑去。

当然，在中学里小林裕幸对游戏的热情也没有衰退。小学快毕业的时候，小林裕幸终于悄悄地攒够了钱给自己买了台FC，在FC琳琅满目的游戏类型中，小林裕幸发现自己最擅长的当属动作游戏。FC的魅力对小林裕幸是不可抗拒的，他一直梦想着能够把街机游戏《多鲁亚加之塔》摆到家中，而且又有《超级马里奥兄弟》等令人目不暇接的有趣游戏，他曾经买回攻略书把《超级马里奥兄弟》的所有隐藏路线和秘技全部打出，此外还有《银河战士》、《光神话》、《谜之村雨城》……对于随后推出的FC磁碟机，他也有很多美好的回忆，印象最深的当然是《塞尔达传说 林克的冒险》。后来小林裕幸干脆就只挑动作游戏玩，《勇者斗恶龙》一代推出的时候他也曾经尝试过，但是觉得积累经验值非常麻烦，最终BOSS没打过就不想再碰了。自此之后，没有动作性的RPG他就再也没有碰过。

如今小林裕幸的作品都是以硬派动作游戏为主，这除了因为他本人对动作游戏的偏爱外，也得益于少年时喜欢看的《少年跳跃》。当时他最迷的漫画是《圣斗士星矢》，此后凡是车田正美的作品他都会去拜读。小林裕幸对于英雄的理解就是从那时开始的，他喜欢那种屡败屡战的漫画俗套英雄，喜欢激情燃烧的热血英雄，也喜欢电视剧《危险刑事》为代表的"刑警系"英雄，他对于热血英雄的喜爱至今仍未改变。

沉浸在游戏与超级英雄世界的小林裕幸很快迎来了高中升学考试。他喜欢的课程是数学和物理，讨厌国语和英语。这个典型的理科少年在选择高中时毫不犹豫地报了市立的新设学校，可是进了学校之后才听说这所高中居然没有学园祭！这对于小林裕幸来说仿佛是晴天霹雳，心想"我的高中生活就这么完了……"在各种动画和漫画中，有着丰富活动的学园祭被描绘得过于美好，让很多初中生都期待不已，失望的小林裕幸发现他的这所高中不仅没有学园祭，而且校风异常严格，每次上体育课必然要跑步，每周都要跑，而且还经常举办小林裕幸最讨厌的马拉松大赛。

没有学园祭对于小林裕幸来说是一个重大的打击，在初中时代相当活跃的他不再参加兴趣小组的活动，而对漫画的热情越发高昂，最喜欢的漫画当属《龙珠》，还有麻宫骑亚的《魔法阵都市》以及岩明均的《寄生兽》。这段时期的小林裕幸成为一个真正的OTAKU，成天埋头阅读周刊杂志、漫画和古书，当然也少不了动画片。那个时代正是录像带租赁极为流行的时期，小林裕幸便一个劲地租OVA和电影。他的朋友中仍然有很多游戏迷，不过他本人这时已经不玩游戏。再次重拾手柄时已经是高三，那时所有人都在买SFC，小林裕幸却突然买了台MD，因为SFC上大多是小林裕幸讨厌的RPG，而动作游戏是MD的强项。高三时为了准备大学考试，小林裕幸报了著名教育机构河合塾的补习班，在补习班附近有一家街机厅，那时他最喜欢的游戏是《战斧》，为了能够在家里玩到《战斧》，他就买了台MD，接触了《孔雀王》、《超级忍》等MD时代的经典名作，而在这些动作游戏中，有一家叫做Capcom的公司出品的《吞食天地》、《超魔界村》、《快打旋风》等游戏引起了他的注意，横卷轴动作游戏成为他的最爱。

按照现在的话说，那时候的小林裕幸可以算是"室内少年"，长期泡在动漫和电影中的他看了不少的爱情故事，可是却一点都没有受到感染。小林裕幸自称是一个没有魅力的男人，高中时没有女孩子看上他可以说是一个遗憾，不过那时他自己也是一个暗恋的对象都没有，对于与女生交往的事完全没兴趣，

CG人生

对于小林裕幸来说，在大学里以电脑为攻克对象是自然而然的事，除了他本人的计算机天赋外，当时也正好赶上电脑图形技术飞速发展的大好时期。小林裕幸就近选择了爱知县的中京大学，在他入学的前一年，这所大学刚刚设立了一个计算机系的新专业——信息科学系信息科学专业。那时最受欢迎的理科专业一般都是电子、电气系相关的专业，传统的机械系专业没落得厉害。从小就开始喜欢计算机的小林裕幸兴奋地选择了这个新专业。信息技术系并非中京大学的强项，不过由于是新开设的专业，因此校方从全国各地聘请了很多知名的教授，也有很多顶尖的专家来讲课，让小林裕幸十分受用。由于非常喜欢电影，小林裕幸对好莱坞的CG技术最感兴趣，到了大三时决定专攻CG专业。时值高尖端CG技术在好莱坞风头正盛，《终结者》等片的视觉特效让小林裕幸叹为观止，在日本本土也有《ウゴウゴルーガ》之类大量采用CG技术的电视节目，而在游戏方面，《山脊赛车》、《VR战士》等街机游戏已经开始采用真正的3DCG技术，在各个领域均迅猛发展的CG技术让小林裕幸的学习充满动力。

小林裕幸的大学时代目标明确，早已确定了以ＣＧ为今后的职业方向，对CG技术专心致志的追求也对他的性格有很大的影响。由于是新成立的专业，学校非常重视，课外活动也非常丰富。在频繁的交流与活动中，小林裕幸与学长和老师们都成了无话不谈的好友。在学长的邀请下，小林裕幸加入了学园祭典实行委员会。信息技术系也是刚成立没多久，为了让全校关注这个历史较短的系，系里边希望把节日搞得有声有色。身为实行委员会一员的小林裕幸做了很多筹备工作，包括到系主任和教授的办公室里商讨募捐、搞研究发表、策划打地鼠之类游乐项目，把小林裕幸忙得不亦乐乎。内向的他开始逐渐变得活泼开朗起来，他的爱好从动漫游戏变为与朋友一起游玩以及到处打工，成为一个常常有家不归的青年。



▲小林裕幸的母校——爱知县的中京大学。



▲使用尖端CG技术的《终结者2》是小林裕幸最喜爱的电影之一。

小林裕幸的大学校舍所在地是名古屋市东部约30里处的丰田市，从家开车到学校不到一个小时。丰田市是世界知名的汽车城，也是丰田公司的大本营，市里二十几万人有一半以上是丰田的员工和家属。不过小林裕幸的校舍周围可算是乡下地区，远远没有自己家附近那么繁华，但在这偏远的地方，小林裕幸却从室内少年变成了室外青年。小林裕幸的大学生涯很少呆在家中，小组活动、打工和游玩构成了他多姿多彩的大学生活，他给寿司店做过外卖递送，做过家教、滑雪店的店员……体育运动也精彩纷呈，大三、大四的冬天，他每周都要去两次岐阜和长野滑雪。大三时系里成立了一个便于大家作体育锻炼的新小组，小林裕幸进入了学弟学妹们集中的网球组，每天的生活忙碌而充实。

大三下学期结束后，小林裕幸开始为求职而奔走。1994年是SS和PS相继发售的重要一年，日本游戏业的CG技术发展非常迅猛，已经远远走在了世界前列。不过与很多刚毕业的大学生一样，一直在CG技术方面很有追求的小林裕幸还是希望找一家大型家电公司的软件部门，可当时的家电公司几乎没有CG方面的需要，虽然有很多系统工程师方面的职位可以选择，但小林裕幸本人对于单纯的编程不感兴趣。找遍了无数家公司后，他发现对CG技术最积极的还是游戏业。对游戏企业产生好感的另外一个原因是这些公司的企业招聘说明会都很有趣，他最早应聘的公司是Namco和世嘉，可是很快就被刷了下来，接下来应聘的一家公司是Capcom……

恐怖小队

小林裕幸的目标是制作具有最尖端3DCG技术的街机游戏，但进入Capcom之后却被分配到了家用机游戏部门，因为那时各游戏公司都在积极进行次世代主机的技术研发，家用机部门非常缺人。小林裕幸刚开始还非常失望，仔细想想反正能做3DCG就可以了，就跟上头说明了情况，想不到马上就被分配到一个3D新作的项目组，当时那个团队在Capcom社内被称为“恐怖小队”，因为他们正在开发的游戏叫《生化危机》。

当时的这个“恐怖小队”在Capcom社内并不被看好，高层对《生化危机》也不抱什么期待。小林裕幸的顶头上司是《生化危机》的导演三上真司，他本人在Capcom也只能算是新人，对于这个新概念的游戏项目，人们的目光都聚焦在他的身上。这个游戏能够突然引起轰动，是开发团队外的人全都没有想到的。

《生化危机》本是一个没人愿意接手的二线项目，其原案设计者藤原得郎辞职后被搁置了一段时间，后来冈本吉起当上了Capcom的软件开发总指挥，提拔了三上真司等实力派新手，并把搁置的《生化危机》分配给了三上真司。对于这个以电影思路创作的游戏，三上真司充满热情，每天都有新的灵感冒出，让追随其左右的小林裕幸极为崇拜，他曾自谦地说在崭新创意源源不绝的三上真司面前，自己实在不是一个优秀的有创意的人。不过对于这个刚刚出道的新手，三上真司非常满意。《生化危机》逐渐成为Capcom的一个战略投资项目，虽然经营层对其商业前景并不看好，但冈本吉起希望通过该作为Capcom积累3D游戏的开发技术。小林裕幸的电影理念和3DCG技术功底使其成为“恐怖小队”的核心人物之一，深受三上真司器重。

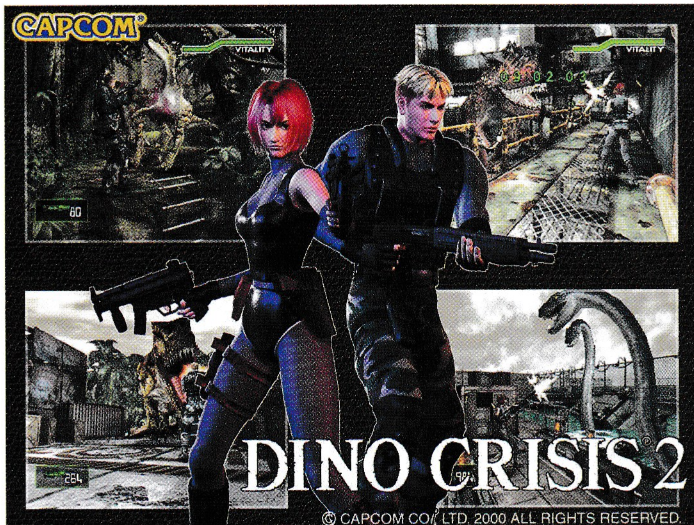


▲小林裕幸参与制作的第一款游戏就是革命性的《生化危机》。

游戏开发是一种集团作业，在大学时代里参加了无数社团活动的小林裕幸很快就表现出他的领导能力。在下一款恐怖游戏的开发中，小林裕幸已经晋升为游戏导演，这款游戏正是曾经可与《生化危机》比肩的《恐龙危机》。1999年10月，Capcom成立第四开发部，以三上真司、小林裕幸等"恐怖小队"的成员为主，其时小林裕幸已正式在《恐龙危机2》中升为制作人。

随着社内地位的提高，小林裕幸开始挑战自己最喜欢的动作游戏类型。小林裕幸自小喜欢有动作爽快感的游戏，《生化危机》和《恐龙危机》在动作性方面远远不能满足小林裕幸的要求，因此从《恐龙危机2》开始，在他的游戏中可以看到越来越多的动作游戏成分。在他摸索动作游戏之路中也有不少失败之作，如《PN03》和《恐龙危机3》，不过与神谷英树等新生代制作人联袂打造的《鬼泣》成为新生代动作游戏的典型代表，之后的《战国BASARA》完全由小林裕幸指挥开发，虽然其中少不了"《无双》系列"的影子，却也体现了小林裕幸在纯动作游戏方面尚有巨大潜力。

2001年9月13日，Capcom大张旗鼓地召开新闻发布会，宣布"《生化危机》系列"将由NGC独占，与久多良木健交恶的三上真司成为全球游戏业的焦点，这位在媒体中公然抨击索尼和Square的个性派制作人让Capcom遭到了巨大的公关压力。精英云集的第四开发部几乎成为任天堂的第二方开发商，2002年11月一口气公开了5款NGC独占游戏，其中就包括小林裕幸领衔的《PN03》。只是除了《红侠乔伊》还算有所斩获，这批游戏要么出师未捷身先死，要么就是叫好不叫座，《PN03》之流更是成为第四开发部的羞耻。身为旗舰作品的《生化危机4》是三上真司与小林裕幸又一次强力合作的成功结晶，但NGC的装机量和用户群特点注定了该作销量难以令人满意。Capcom终于还是放着三上真司用脑袋担保的NGC独占声明不顾，一如既往地食了言。个性张扬的三上真司被打入了冷宫，连带着第四开发部的天才们也遭到株连，被发配到新成立的四叶草工作室继续追逐他们的创意。



在第四开发部的整顿中，较倾向于索尼系主机的小林裕幸脱颖而出。2004年春四叶草工作室成立时，Capcom正式将《生化危机》的帅印交给了小林裕幸，他成为PS2版《生化4》的制作人。坊间有传闻称《生化危机4》之所以能够在三上真司拼命捍卫的情况下移植PS2，是因为索尼暗中拉拢稻船敬二和小林裕幸。稻船敬二与三上真司之间的不合是几乎摆在台面上的事，而小林裕幸在其中扮演的角色确实是耐人寻味，虽然并没有明显迹象表明小林裕幸与三上真司存在矛盾，不过在《生化危机4》PS2版公布之后，小林裕幸的官运亨通是有目共睹的事，由其负责的多数项目为PS系也是事实，反倒是稻船敬二从PS2派变成了X360的急先锋。

如今的小林裕幸已经成为Capcom的台柱，在制作人中的地位仅次于稻船敬二。作为《战国BASARA》、《鬼泣》和《生化危机》这三大系列的制作人，他的一举一动不仅关系着Capcom的兴衰，也关系着PS3的未来。

面店"制作人"

小林裕幸自称是一位对时尚流行趋势非常敏感的人，对于娱乐有着不断追求的贪欲。在遥远的将来，他希望能够成为一位超越游戏的超级制作人，甚至超越娱乐的范畴。他开玩笑地说，如果可能的话，希望能够在饮食领域也大展拳脚，因为自己很喜欢面食，因此也想当面食铺的"制作人"。他说："如果Capcom有朝一日开始经营饮食店的话，我无论如何也要实现这个愿望……"



▲小林裕幸从《恐龙危机2》开始正式担任游戏制作人。

附录

小林裕幸的次世代新作

《鬼泣4》

预定2008年1月31日发售。2005年E3展期间首次公开，原为PS3独占游戏，2006年TGS期间提供了PS3试玩版，成为当届TGS最大亮点，平均排队等待时间超过4小时。2007年3月19日Capcom宣布《鬼泣4》也将推出X360版，在业界引起震动，数万名玩家在网上联名请愿要求取消跨平台决定。该作原本预定于2007年内作为PS3重头戏推出，但于9月份悄然决定延期，令PS3年末商战大计遭到重创。Capcom预计本作PS3/X360版全球销量在180万套以上。



《生化危机5》

与《鬼泣4》不同，《生化危机5》一开始就决定跨平台，发售时间至今未定，据传该作可能要到2009年才会推出。该作原本由小林裕幸担当制作人，中途由于《鬼泣4》开发工作繁忙，因此由《失落的星球》制作人竹内润暂代，《鬼泣4》制作完成后预计将重返《生化危机5》开发工作。2007年2月，已解散的四叶草工作室部分主力人员也加入到本项目。





乱世巨星

游戏世界中的50位枭雄

特别企划

继上辑的《侠胆仁心——50位值得铭记的游戏英雄》大受好评之后，我们再接再厉，又于本辑推出了这个续篇，这不但是对上辑内容的补完，也是《游戏·人》"50大系列"中的重要一环。

俗语云，杀一个人是罪犯，杀一万人则是英雄。虽然这个说法有些反人类的味道，但却从另一个角度阐述了善恶之间相对的伦理关系。英雄还是枭雄？这是个问题。

在这篇《乱世巨星》中，我们特地为您列举了游戏史上最为著名的50大"枭雄"，他们中有人确是十恶不赦，但也有人是命犯天煞孤星，更有人则是游走在黑白之间的灰色地带……他们的魅力是如此地深邃到漆黑，以至于让我们无法轻易忘记。

因为——一千个人眼中不仅有着一千个哈姆莱特，还有着一千个曹孟德。

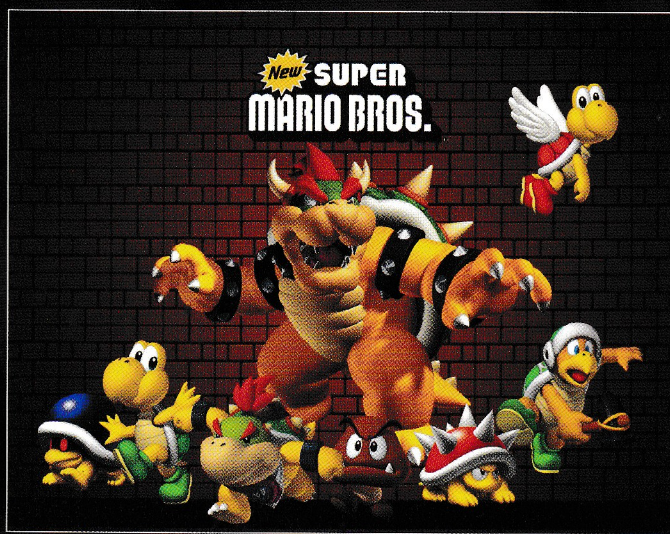
■文/D·S、玛娜等众编

1 库巴

登场作品 《马里奥》系列

屡败屡战的悲剧王者

没有人记得库巴曾抓走过碧奇公主几次，也没人数得清马里奥大叔又曾有多少回将我们可怜的库巴同学痛扁一顿后踩倒在地，总之，库巴这个角色仿佛就是为了配合“英雄救美”这条亘古不变的真理而存在的。虽然他每次登场时都会拥有无数城堡、财宝和手下，但在腾挪闪躲功夫异常了得的马里奥等人看来，每次救出碧奇公主的区别仅仅不过是时间上的差异而已，即使库巴把战场设为无限广阔的“银河”，最后也依然是还没把碧奇公主的手握热就被狂抽一顿后一脚踹翻了事……顺便一提，许多玩家至今仍对库巴同学柳下惠式的绅士风度颇表敬佩，因为每次碧奇公主被救回时连裙子都没有半点褶皱。不过身为专业编辑的我们对此实在难以苟同，因为小编们至今都想不通一个问题——小库巴究竟是怎么来的？



2 瓦里奥

登场作品 《马里奥》系列

只是活出了自我



瓦里奥从来不缺事情去做，因为他明白，要在这个舞台上站得更久，惟一的办法就是花费多过他人的时间，为了战胜马里奥而一路走到现在的他最不缺乏的就是胆识和毅力。他寻宝、探险、跑步、打架，甚至现在又开始挑战怪盗这个职业，他的面孔不够讨人喜欢，想法粗俗猥琐，特长也无非就是强壮的身体与心脏，但是他仍有一点小小的聪明，明白这样的自己，还有一些其他的方法战胜马里奥——那个名字只和自己差一个字，运气却比自己好了太多的敌人。

瓦里奥开始试图成为一个站在英雄反面的人，他猥亵、狡猾、贪得无厌且飞扬跋扈，肆无忌惮地使坏，无所顾忌地破坏，对他来说，这样放纵自在的生活简直乐不可言。但是在不知不觉中，他开始发现，与马里奥比个高下的想法已经不如以前那样重要了，或许，这些所作所为只是给了他一个活得更像自己的机会。

3 德拉古拉

登场作品 《恶魔城》系列

暗夜里的至高君主

他曾经有过真挚的、刻骨铭心的爱情，然而却被人类无情地扼杀，于是发誓复仇的他创造了黑暗与恐惧的代名词——恶魔城，将自己的身与心均牢牢地紧锁其中。数百年过去了，无数勇者曾经向他发起过挑战，贝尔蒙特家族自不必说，就连他的儿子阿鲁卡多亦在其中。面对这些，他愤怒过，恐惧过，动容过，但每次却终将一切归入混沌。是的，他永远是这座城堡里最至高无上的君主，也是所有暗夜魔物的帝王，他要捍卫他的尊严——纵使属于他的一切被消灭得一点都不剩。这是一种源自强者的自信，我们无法不注目，无法不尊敬。我们通常敬称他为：德拉古拉伯爵。



4 伯汉王

登场作品 《天剑》

表情最为细腻的独裁者

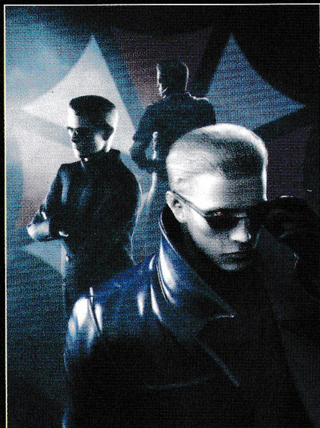
伯汉，一个来自遥远王国拥有强大军势的暴君，为夺取象征权势与荣耀的天剑而向保护天剑的奈璃子一族发起了残酷的侵略。伯汉年轻时曾与奈璃子的父亲咸一同习武修练，在一次切磋中动了杀机，咸出于自卫伤及其面部，使伯汉原本丑陋的面容更显狰狞。伯汉夺取天剑不仅为了征服咸的部落，剧情中还隐晦地表现出了伯汉对于坚强倔强年轻美貌(？)的女主角奈璃子的征服欲。尽管伯汉王阴险狡诈、残忍毒辣，但在他慷慨激昂的战争演说中，我们似乎看到了身为一个恶人领袖应有的统帅力，而他神经质和被害狂似的逻辑，也表现出一种恶人独有的思维方式。在名演员安迪·瑟基斯精湛的演技与动作捕捉技术的支持下，伯汉被成功地塑造成了电子游戏史上表情最为丰富细腻的大反派，也许仅从技术层面，伯汉这个令人生厌的角色也会在多年以后为人们所牢记。



5 威斯克

登场作品 《生化危机》系列

从地狱归来的亡灵



当我们在《生化危机》中看到那个墨镜男子被暴君利爪穿心而死时，大概没有人会想到之后还会有与其再度相遇的一天。藏于黑色镜片下的金色瞳孔，轻易一击便能将人打出数米之远的强大力量……时隔5个月后，在洛克福德岛现身的威斯克再度震惊了世人，那时的他已经通过威廉的药物变为了"超人"。也许Capcom最初的用意只是想让他来令剧情进一步拓展，但《代号：维罗尼卡》推出后，威斯克的受欢迎程度却让Capcom大感意外，明眼人都会看出，那个所谓的"完全版"新增的剧情都是为了更加"正面化"威斯克的形象，而《生化危机4》中"佣兵模式"里威斯克的真身登场则令他的实力得到了强有力的佐证——那记近身突袭敌人的"如来神掌"绝对会令每个操作过威斯克的玩家记忆犹新。从地狱中复活归来，在背叛了安布雷拉之后加入神秘组织的威斯克又将在今后为我们拉开何等帷幕呢？一切的答案，也许尽在那墨镜后的金色魔瞳之中……

6 追踪者

登场作品 《生化危机3》

挥之不去的怨灵



"S.T.A.R.S……"如果要评选出《生化危机3》里大家最不愿听到的声音，那么除了这句低沉且饱含怨念的嗓音外恐怕再没有其他候选提名，它意味着可怕的追踪者就潜伏在你身边，如影随形。追踪者是"复仇女神"病毒与"暴君"的完美结合体，拥有较高的智能（可以操纵多种武器）及快速自我修复功能，相信对于这点，所有曾在游戏中与之三番五次缠斗过的玩家都能深有体会。而且你必须要承认，如果失去这样一个让你时刻充满危机感的精彩反角，那么《生化危机3》本就苍白的剧本将会变得多么乏味无趣。毫无疑问，它是《生化危机3》全新要素中所塑造出的最大亮点。

7 电锯男

登场作品 《生化危机4》

一击必杀的新代名词



大概是《德州链锯杀人狂》带来的负作用，任何人一听到他那电锯的马达声都会立刻产生出一种源自本能的恐惧。伴随着巨大的轰鸣声，电锯男（我们甚至不知道这个角色家族的名字）那"伟岸"的身影就这样慢慢向我们走来，步速不快，但却时刻透露着致命的气息——9mm的手枪子弹甚至不足以使其停下步伐。一旦被他靠近身边，那么等待着你的十有八九便是血浆四溅的残忍镜头，然后，面对着慢慢浮现的"YOU DIED"字样，你通常会轻轻摸一摸脖子，当确定自己的脑袋还安然无恙的时候才会呼出一口冷气……没什么好自卑的，哥们，要知道，刚才你经历过的场景可是游戏史上十大残忍死法之一。

8 杰夫卡

登场作品 《最终幻想VI》

安于罪孽

很多人，毕生都执著于为自己的所作所为找出一些理由。

他们用美丽的谎言编织心中的仇恨；用光辉的大义掩盖虚伪；用浮华的言谈藏匿即将爆发的毁灭，这样，在之后的历史上，至少我们还可以看到很多很多的故事，即便它们充满了被粉饰出来的虚华。但是杰夫卡根本不屑于给自己找出任何理由减轻罪责，他对自己彻头彻尾的奸诈与阴毒非常满意，他在一场围城之战中决断地给河流投放了毒药；为了抢夺幻兽不惜毁掉一座城池；使用各种手法夺走幻兽的生命之源以扩大自己的势力——而这一切对他来说并没有什么值得说的，他只是追求所有人都喜欢的权势与力量，只不过，他来得更加直接，更加肆无忌惮，这样，当人们看着他那刻意涂成小丑一样的面孔时，才能越过表面，嗅到那深深的恐惧和仇恨。

恐惧与仇恨，除了权势之外，这难道不就是杰夫卡最喜欢的词语吗？



9 萨菲罗斯

登场作品 《FFⅦ》系列

英雄折翼

萨菲罗斯是一个符号，不管我们是不是喜欢他那如同银光流泻的长发、深邃难明的双瞳、修长健美的身躯，他的所有一切都已经深深烙印在每个人心里。

能有什么比亲眼见证一个英雄的折翼更让人感到悲怆的事呢？更何况，他又是如此完美。

萨菲罗斯13岁就成为了神罗一级战士，同时他还是举世闻名的英雄，每个孩子们心中的偶像，神罗永远不败的神话，能力越大，责任越大，太多的责任都需要他来承担。他的翅膀仍然华美如昔，但是目光却早已远离人们，在赞誉和憧憬中，萨菲罗斯清楚，自己其实希望的是另一个地方。终于，再见到往昔的英雄时，已然物是人非，萨菲罗斯选择了另一条道路，在毁灭与破碎之间，他认为这只是一场震惊带来的恍然大悟，我们却明白，带走他的，是与责任相随相伴的孤高与冷傲。



10 杰涅西斯

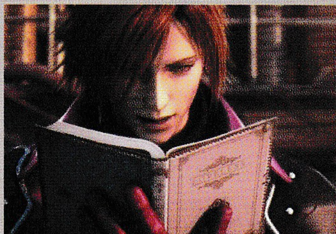
登场作品 《FFⅦ》系列

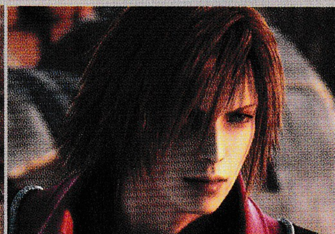
无爱之人

小时候，孩子们都期盼成为英雄，直到长大之后，他们才发现，英雄真的是个空泛虚无的词语。

“我的梦想就是和父母一起请英雄萨菲罗斯吃苹果，我想让跟我年纪差不多却异常优秀的萨菲罗斯也看到我的成果。”自己制作的全新口味果汁获得了褒奖之后，杰涅西斯轻轻笑道——在富有的家庭长大的他天资聪慧，长久以来被寄予厚望，如果他知道自己将经历的一切磨难与改变，或许宁愿留在村中，做一个快乐的路人。

但是杰涅西斯又怎么会是甘于平庸的人呢。他的背叛，他的装腔作势和人生都如同一场大起大落的戏剧，他的好胜、他的敏感与脆弱在遇到了萨菲罗斯之后，终于变成尖锐的碎屑。童年偶像的意义已经不再简单，天赋的差别令他无比痛苦，想要变强的决心与斗志在一次次失败后变成了嫉妒，在手持《Loveless》的同时，杰涅西斯的爱也早已分崩离析。不知道什么时候起，杰涅西斯开始期盼成为一个能够战胜更多更多的人，而这，就是他离开自己规划好的道路的原因。





11 西弗

登场作品 《FFⅧ》

魔女座下的忠实骑士

毫不夸张地说，在《最终幻想Ⅷ》的前两张DISC里，西弗的风头一点不比主角斯考尔要少，高贵的气质、狂放的性格、高傲的自尊、帅气的外表、强大的实力……他几乎符合一切偶像级角色的典型特征，惟一的不足大概便是变节得太早，第一张DISC末尾就变成盘底BOSS横刀立马拦在主角一行人前，而后戏份越来越淡，到DISC4里除了在片尾CG中漏了一小脸后再无其他……当然，没有人能够否认西弗的忠诚，他对魔女伊迪娅的效忠足以令任何骑士在相较之下黯然失色，而那招将奥丁一刀两断的“斩铁剑返”无疑也作为“《最终幻想》系列”里经典的一幕留在了人们的心中。坦白地说，如果他的档案中没有“莉诺雅的前男友”这一不良记录的话，恐怕人气度还会再高出几个台阶。（笑）

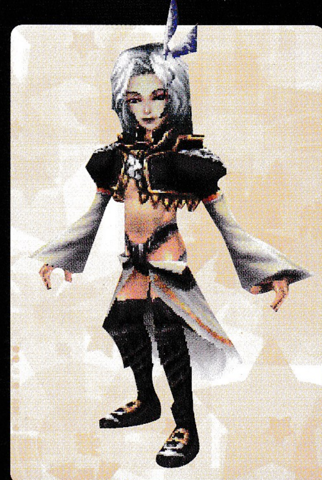


12 库加

登场作品 《FFⅨ》

充满野心的悲哀反派

库加在游戏中初登场时，对倒在地上的齐丹一行人所报以的轻蔑一笑，以及他骑白龙而去时那凌驾于女王之上的气势。都让玩家确定其必会和齐丹之后的冒险之旅产生千丝万缕的连系。库加是“胸怀壮志”的野心家。说其“胸怀壮志”，是因为他几乎在游戏中成功地实施了自己的全部计划。其中还包括将自己的创造者加兰多杀死。同时，库加也是一个悲哀的实验品。从他被创造之初，就注定要以一个寿命短暂的被利用工具的身份去替加兰多做事。而当他得知自己已经命不久矣的真相时，恰恰是在他刚刚踏上人生巅峰的时候。这一切对库加来说，恐怕绝不仅仅是一种打击，更多的似乎是一种充满了矛盾的讽刺。所以，他选择了以毁灭作为一种发泄。也正是因为库加独特的身世背景，让玩家对他所产生的感觉，并非义愤填膺的痛恨，而是一种悲哀的怜悯。



13 西莫亚

登场作品《FFⅩ》

夺走尤娜初吻的阴险男子



在被死之螺旋所笼罩的斯彼拉，西莫亚是知道真相的少数人中的一个。与泰达一行不同，他并没有去想办法阻止这场长达千年的浩劫。相反，却去利用自己所知道的一切来完成自己疯狂的野心。所以，他杀死了自己的父亲，所以，他想强娶尤娜为妻。所以，他以死者的身分存在于生者的世界。这一切都只是他意图成为“辛”的计划中的一部分。无论对于广大玩家还是对于泰达来说，西莫亚无疑是个可恶又可恨的人。原因很简单，在圣贝贝鲁宫所上演的那出抢婚闹剧中，西莫亚以卑鄙的手段夺走了尤娜的初吻。这对于玩家来说，不仅是一种单纯的愤怒，更多的是一种嫉妒。其实游戏中出现的西莫亚，由始至终都是个身心已经被腐化掉的死者。似乎只有在扎那尔港多那飞舞着幻光虫的路上，那个拉着妈妈的手伤心哭泣的孩子，才是西莫亚的本来面目吧。

14 维因

登场作品《FFⅫ》

不算恶人的家族维护者

有着“战争天才”之称的阿尔克迪亚帝国的第三皇子维因。在游戏序盘阶段那段著名的讲演中，他就向玩家展示了他掌握民心及控制舆论之道的才能。在随之展开的一系列剧情的蛛丝马迹中，逐渐透漏出，维因在16岁时曾经奉皇帝古拉米斯之命亲手斩杀了自己的2个哥哥，再加上他之后所上演的那出“弑父”活剧，都让玩家对这位年轻的野心家充满了一份潜意识中的恐惧。那么，作为反派的维因是个恶人吗？这个问题恐怕谁都很难回答得出来。严格来讲，他所做的一切其实都是在维护他最疼爱的弟弟——拉萨不被肮脏的政治所玷污。所以，当在要塞巴哈姆特上，拉萨以人造破魔石的力量阻止维因时，维因所受到的打击绝不仅仅只是亲情的背叛与绝望，那份因弟弟不理解而产生的失望与痛心，恐怕才是他几乎崩溃的重要原因。这也正是“松野系”作品中人物的魅力所在。



15 引领者

登场作品《潜龙谍影3》

伟大传奇的真正开端

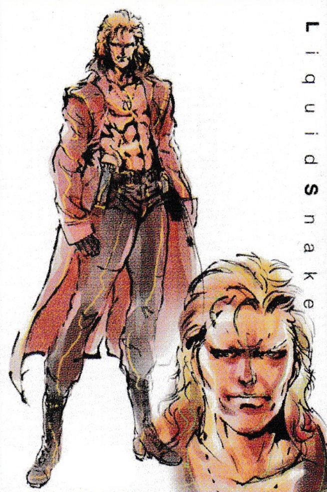


她在官方历史中作为历史罪人存在，而实际上她才是真正的爱国者。作为美国二战时的传奇英雄，她引领着眼镜蛇部队改变了二战进程，协助盟军走向真正的胜利。正是由于她对祖国的无比忠心，她一次又一次地完成着一系列不可能的任务。作为大首领的导师，他们曾经出生入死十年以上，然而在“贞节行动”中的突然“叛变”从另一方面成就了曾是她学生的大首领，也正是她死亡的真相改变了大首领的人生理念。她不仅仅是一名值得尊敬的战士，还是一名令人敬佩的爱国者，而她所缔造的传奇也将永远由后人传颂。

16 利奎德·斯内克

登场作品《潜龙谍影》系列

他的存在，就是为了复仇



这是一个带有悲剧色彩的反面人物，并不是说他的身世或者结局有多悲惨，而是他在他一生的时间里，他对自身一直抱有错误和极端的认识。作为“魔童计划”仅有的三名幸存者之一，他从出生就被误导为“劣势基因”的继承者，因此他对大首领和索利德·斯内克有着根深蒂固的痛恨，并以向他们报复为终身目标。在“影子摩西岛事件”中因FoxDie病毒突然发作而死于心肌梗塞，但他的意识通过把右臂移植给左轮山猫而得以继续生存。从此他成为影子一般的存在，只要索利德·斯内克还在战斗，他就会像一个幽灵一样阴魂不散。

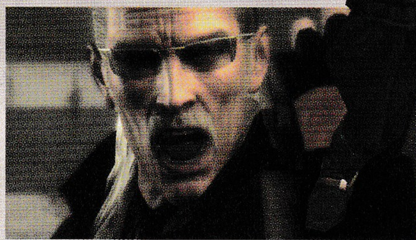
17 左轮山猫

登场作品《潜龙谍影》系列

贯穿全系列的暗线



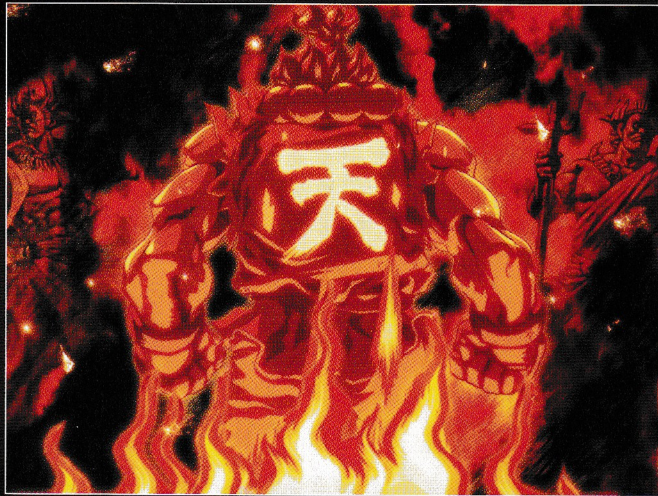
他有着显赫却不为人所知的身世——他的母亲是引领者，正是这样优良的基因遗传使得他有着超乎常人的天赋。他的真正身分一直扑朔迷离，在"食蛇者行动"中他是"哲学家"的三重间谍；他亦曾跟随大首领征战多年，并听从大首领的建议改用左轮手枪；在"影子摩西岛事件"中他又因移植了利奎德·斯内克的右臂而被其意识所占据；在"巨壳"事件中他又受命于"爱国者"收集S3计划数据。他征战的一生充满了欺骗、狡诈和阴谋，他似乎已经失去了他的灵魂，但实际上他却是一个最不可或缺的角色。



18 豪鬼

登场作品《街头霸王》系列

拳法极意之豪，杀意波动之鬼



每每以隐藏BOSS形象出场的豪鬼，最早曾与哥哥刚拳一同拜在空手道大师轰铁门下。在修炼的过程中，武痴豪鬼被武学世界中的"最强"所吸引，用超必杀技"瞬狱杀"将师父打死，从此抛弃人性，坠入魔道。但在败给兄长刚拳之后，他更是激发出体内的杀意之波动，最终将自己的哥哥（同时也是隆的师父）杀害。尽管豪鬼与隆所修炼的拳法在本质上是一样的，但豪鬼在战斗中发挥出来的杀意，却不是隆可以比拟的，那种让人望而生畏的杀气和只有最强者才拥有的霸气，在一招一式间表露无遗。灭杀豪波动、天魔豪斩空、灭杀豪升龙、金刚国裂斩……伴随着低沉的吼声，豪鬼的每一招几乎都是那么气势如虹，命中时的豪快感也因此倍增。特别是招牌技瞬狱杀，每当"天"字出现，便是对手的噩梦时分。

19 维加

登场作品《街头霸王》系列

君临黑暗世界的精神力帝王

对于"警察"维加，其十几二十年的经典形象已经在玩家心目中形成了某种脸谱化的标志，即便是对《街霸》不甚了解的玩家也不会感到陌生。影罗集团——《街霸》世界里最为庞大的军事化全球犯罪组织，作为这个邪恶组织的总帅，没有人知道维加的过去，他的一切都是谜。人们畏惧维加，除了是为他所控制的邪恶势力外，他本身所拥有的强大的精神力量也让人不寒而栗。为了强化组织，实现称霸世界的计划，他举办了最初的"街头霸王"大赛，吸引全世界的格斗高手前来参赛，并在大会上为他的组织招募新人或是干脆用他邪恶的精神力加以引诱和控制。飘浮、飞行、瞬间移动，精神系超能力让维加更具神秘感，用武技摧毁反抗者而不是用枪械，也突显维加身为一个武者的尊严。



20 吉尔

登场作品《街头霸王III》系列

冰与火交融的神世纪霸者

"天帝"吉尔诞生于公元前，一个管理着世界的不为人知的神秘组织中，并继承了来自于组织的神奇力量。在将想谋反的弟弟犹利安击败之后，他以自己的人格魅力得到了组织成员的认可，并获取了实权。吉尔对于现在的世界非常不满，他为了实现心目中的理想社会已经谋划了数百年，但在两百年前曾被来自人类世界的正义力量所击败。在《街霸III》的时代，他只是为成为新世纪的神而卷土重来。吉尔左半边身体呈蓝色，右半边为红色，可以自由操控冰与火的元素之力，而作为最终BOSS，除了两招极其霸道的超必杀技——流星雨和六翼天使外，还有不少让人咬牙切齿的"优惠政策"。比如防御其普通攻击也要掉血，在必杀槽满时可以自动复活等等，让你深切了解世界的不公，而想要像吉尔一样去改变它。



21 三岛平八

登场作品 《铁拳》系列

老当益壮的铁拳王

作为三岛财团的现任首脑，三岛平八的总裁宝座一直被众人虎视眈眈，而他也正是巧妙地利用了这一点作为诱饵，才使得精英荟萃的“铁拳”大会一次又一次地顺利召开。“在比赛中获得优胜即可得到三岛财团的控制权”，这个响亮的口号被他一连喊了多年，就连电视机前的我们都发现了这不过是一块漂浮在真空中的馅饼，然而偏生还是有许多人依然争先恐后地张开大嘴等着它掉落下来……虽然三岛财团的资产总额目前尚无定论，但显然并不仅仅是能替保罗还清贷款或是让洛重开中餐厅那样简单。从世界各地的格斗精英们无不削尖脑袋誓要夺之而后快的表态看来，这份财产所能提供的原动力必定远远大于人们的预期，不过想打败平八老爷子谈何容易，这位无论是被扔下山谷还是炸到坟墓里面后依然能生龙活虎地跳回来的“老强”其生命力大大远超常人的想像，大有“就算这个世界毁灭了，我也不会毁灭”之势。

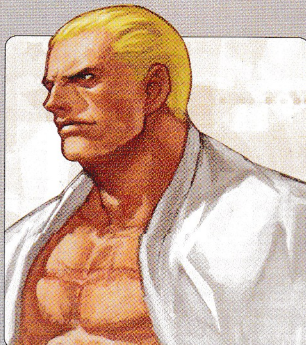


22 吉斯

登场作品 《饿狼传说》系列

万年坠楼男

身怀八极圣拳与当身技两门功夫的吉斯是南镇绝对的统治者，他的组织势力极其庞大，甚至控制了市政厅与警察局。为了显示自己已将该镇据为己有，他建造了高耸入云的顶级建筑“吉斯之塔”，从而可以在塔顶将整个城镇尽收眼底，其庞大财力由此可见冰山一角。不过，相对于“《饿狼传说》系列”的经典BOSS及“《KOF》系列”BOSS队成员这两个身分而言，在吉斯身上更为玩家所津津乐道的部分莫过于那“万年坠楼男”的悲剧宿命了。从《饿狼传说》初代末尾被特瑞与安迪二人从吉斯之塔最顶端打下去之后开始，凭借疾风拳的反作用力侥幸捡回条命的吉斯便不幸地中了“逢战必输，逢输必跳”的诅咒，他的每一次出场几乎都会让人不由自主地联想到自由落体公式，不过我们的吉斯大人显然已经渐渐地对其习以为常了……



23 八神庵

登场作品 《格斗之王》系列

宿命之男

作为八神庵这样一个叛经逆道的人，最讨厌的莫过于宿命、规定、准则这些字眼，但讽刺的命运却让他不得不在宿命之中辗转，与草薙家族的传人战个你死我活，幸亏他渐渐开始发现了这个宿命的乐趣，不然那些无奈的战斗对于我们来说可就太无聊了一点。



比高中生成熟，比成人青涩，穿着一身庞克风的服装初次出现在我们面前的八神有着太多难以想像的颠覆之处，他追求最强的力量，但是却又憎恨暴力；出生于武术世家，最大的业余爱好却是乐队活动；殴打对手的模样如同鬼魅，却被称为最具个人魅力的男性。他的全身上下都是矛盾，但是这些矛盾无懈可击地融合到了一起。在宿命延续了十多年之后，八神与草薙的较量还在无尽延绵之中，虽然他仍然一心想要杀死草薙家的传人，但是谁都可以看出，正在享受这场宿命之战的人，可能已经远远不只有我们而已。

24 大蛇

登场作品 《格斗之王》系列

绝对理想

有时候我们真的不明白大蛇的智慧在这数千年中究竟成长了多少。他也曾与人类站在同样的立场，被称为地球意志的存在，自创世以来便守护着人类，但是人类很快从自然中脱身出来，将他视为了“恶”的象征。他也曾成为纯粹的“恶”，远在神话时代，就化身为八岐大蛇，最终被须佐之男挥剑斩杀。他也曾受到制约，赖以轮回的“魂”被三神器封印起来，臣服于人类的力量之下，直到数千年后才得到释放。他也曾失望透顶，企图消灭整个背叛了自然的人类，创建出一个“无”的世界，在这个远古的世界中，一切都是新生的，没有任何污染与破坏，不过，在这个世界中，大蛇也不复存在。就像许多自诩为制裁者的神明一样，他无时无刻不在期盼着一个由自己亲手创造出的整洁的世界，在那个世界中，人们是顺应自己意思的橡皮泥，可以轻松地搓成各种形状。但是近乎于神的他居然不明白，历史的发展总是相似的，或许还要失败个几次他才会死心吧，虽然我们可能不会给他这样的机会。



25 斩红郎

登场作品《侍魂》系列

无用的良心

壬无月站在一条人来人往的大道上，他的面前是一个村落，除了让尸体堆满眼前的这条路之外，他还需要血液溅起在整个村落之中，化为猩红的功勋与荣耀。

那是1788年的初夏，夺取了服部半藏儿子的身体转世的天草四郎时贞才刚化为光与暗徘徊于世界之中，邪恶与混乱、无序与欲望，乱世的烽火沁入了每个人的心扉，壬无月也是其中的一人。袭击村落、杀光村民、斩杀佩刀的武士，可怕的传言席卷了整个大地，他开始被人民称之为鬼。

但是，这样的壬无月还有一些自己的坚持——他不杀婴儿，凡是走过的村庄，都会留下一群失去父母的婴儿，作为堕入鬼道前的最后一丝坚持，壬无月并不想知道，那些在乱世中失去了父母的孩子将要遭遇什么，这是他坚定、偏执但是又无用的良心。



27 白河愁

登场作品《机战》系列

全能的天才科学家

《机战》系列里大概再也没有任何一个原创角色能像白河愁这样深入人心了：亲自研制梦幻机体"古兰森"的天才科学家，各项能力超高的王牌驾驶员，头脑明晰且政治手腕高超的野心家……所有的一切集中在这位身材修长举止优雅气质高贵的紫发帅哥身上，便组成了十余年来人气始终不减的白河愁。在他这个档次的BOSS当中，没有人像他这样敢于冒险，而一切仅源于他对未知的探求和对理念的验证，他亦正亦邪，游走在我方与敌军之间，他时而是阻挡在我们面前的绝对强敌，时而会调转缩退炮的枪口将敌舰轰得渣滓都不剩，时而则窜到战场中央来一记敌我不分的地图炮……没有人能够摸清他的真正想法与动机，他就像天边的云一样飘忽不定，漫无边际。



26 远吕智

登场作品《无双大蛇》

时空割裂者

在《无双大蛇》这款"关公战秦琼"式的作品里，77名无双豪杰的共同敌人正是魔王远吕智，这个远吕智究竟是何许人也？其实"远吕智"在日语里正是"大蛇"（即日本神话中有名的八岐大蛇），拥有压倒性力量的他突然降临于世，将日本战国时代和中国三国时代融合起来，并向各位英雄发起了挑战。作为最终BOSS登场的他其实力确实不容小觑，各种招式威力强、判定广，可以说是极为霸道，不过相对而言他的剧情部分就未免显得薄弱了一些，感觉就是为了能让三国与战国之间的PK有个合理的缘由而存在一样，对于这样一位商业气味浓厚的角色，我们姑且还是希望他能在续作中有上佳表现吧。



28 暗之王子

登场作品《波斯王子 王者无双》



影之追随者

他没有名字，也没有实体。他只是波斯王子力量黑暗面的具现化，却又不同于第二人格，因为他的本源来自"砂之力"，就像是黑色的蜘蛛侠一样，虽然能力得以巨额增幅，但却在黑暗中迷失了自我，变得无比残暴与嗜杀，而且充满诱惑力。在整个故事里，他一直在蛊惑着波斯王子，希望能够真正地将这个身体据为己有，然而他的算盘终究是失策了，波斯王子最终在内心中同他展开了最后的生死搏斗，就像《死神BLEACH》里的黑崎一护与内心中虚化的自己进行的死斗一样。结果，自然是不言而喻的。暗之王子终又回归虚无，在冥冥中寻找着下一个背负宿命的王者。

29 奎托斯

登场作品 《战神》系列

暴力美学的现代演绎



如果你看见一个人拿着铁链在抽一个小混混，那他可能是比利或吉姆(《双截龙》主角)；如果你瞥到一个人用铁链使劲勒紧两个恐怖分子的脖子，那他则有可能是山姆·费舍尔；但如果你看到一个疯子抡着铁链刀在追砍一群四散奔逃的怪物，那么不用怀疑，他一定就是奎托斯。没错，战神奎托斯——游戏世界奶油小生横行的时代因他终结，他是新的雄性图腾。现在，"Ω"已然成为我们的生活符号之一，这部粗犷的作品将我们以往对游戏角色的认知彻底颠覆。在这漫长的游戏旅途中，我们的神经或许会锻炼得比奎托斯更加坚韧。

30 蓝帝

登场作品 《莎木》系列

邪派功夫宗师的另类魅力

严格地说，把这位在游戏中仅仅露过几面的家伙称为"枭雄"，可能稍显草率。不过这厮甫一出场，一掌便令主角的父亲——习武数十年的空手道武术家顷刻毙命的恐怖战斗力，之于枭雄的名号，还是有一定说服力的。当然，仅是功夫了得肯定不够，在游戏初期不干出点杀人放火、赶尽杀绝、暗中操纵外加神龙见首不见尾的杰出事迹，让主角恨到牙痒痒，那肯定对不起这"乱世巨星"的名号。事实上，我们的蓝帝老兄没让玩家失望，作为幕后黑手，他的表现游刃有余。同样按照惯例，在此类题材作品中，如果大反派有着一张不苟言笑的、酷到掉渣的、眼神带着点戾气的邪派帅哥面孔，那就算仅仅凭着几个镜头，两三个特写，这家伙也能把主角的戏抢得一干二净。《莎木》中蓝帝就是这样做的，而且做得很棒！



31 罗伊德

登场作品 《龙骑士传说》

片翼的龙骑士



我敢打赌，如果SCE历经三年打造的白金级大作《龙骑士传说》当年能够表现得再争气一些，那么白发的罗伊德现在的声望将足以与萨菲罗斯、威斯克等人齐名。他外表冷峻，白色的短发彰显出不羁的性格；他剑术高超，主角达特与他首次在竞技场相遇时完全碰不到他的半点衣角；他位高权赫，在片头CG里威严的神态足以令人畏惧三分；他命中多桀，始终不为人知地背负着有翼人一族的沉重宿命艰难前行，即便煞费苦心获得了神龙王之力，最后却依然为掩护主角一行人而倒在了最终BOSS面前，那向达特递交神龙王之魂的一幕堪称史上反角变节时的煽情之最。直至八年后的现在，我们依然能够在网上看到许多标有"龙-罗伊德"印记的ID，这些FANS在用自己的行动证明着他的传奇与不朽。

32 弗吉尔

登场作品 《鬼泣》系列

与红色永为对手的蓝色魔人

在游戏世界中，时常会为主人公设计一个宿命的对手，当这个对手与主角有着血缘关系时，那么会更具戏剧性。弗吉尔曾是为了这个目的而诞生的角色，但没想到其风头会直逼将耍酷当成家常便饭的坏小子但丁。弗吉尔，魔界传奇人物"斯巴达"之子，但丁的双胞胎哥哥。虽然他与但丁有着相同的脸孔，体内流淌着的鲜血中也包含了恶魔与人类的基因，但他对于父亲身为恶魔却帮助人类的立场表示质疑，同时从内心否定其放浪不羁的弟弟的存在。弗吉尔具有自己身为魔人的信仰，有着异乎寻常的自信，但也正是这种高傲让他魅力大增。弗吉尔有着有别于弟弟的战斗美学，因此从不使用枪械，但拔刀术、幻影剑与瞬移的配合同样可以做到远近皆宜，作为《鬼泣3》的最终BOSS，弗吉尔更是显示出他应有的强大。

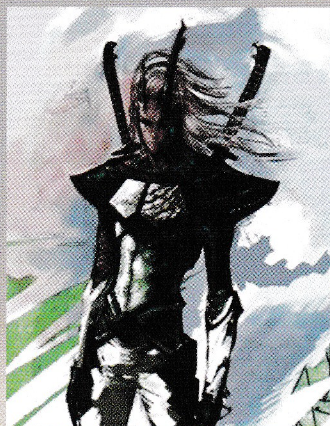


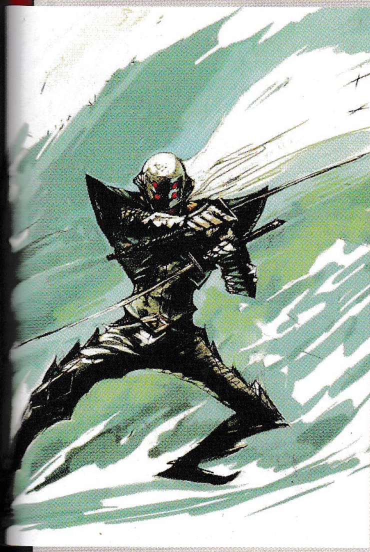
33 苍蛟龙

登场作品 《Shinobi 忍》

拥有善恶两面的超级上忍

苍蛟龙有两个身分，一个是主角秀真的哥哥守恒，与秀真同为胧之一族前代当主的养子。守恒虽然沉默寡言，一副酷到不行的样子，但其实他在胧之一族里是出了名的好脾气，待人亲切温和，乐于助人，女忍者朱刃对他一往情深。在决定胧之一族继承权的残酷决斗中，守恒故意输给弟弟，并被秀真斩首，而这场决





斗也成为了妖刀恶食觉醒的仪式。而他的另一个身分则是被邪恶阴阳师产土蛭户复活成式神之主的苍蛟龙，在被复活并激发出真正实力后，趁秀真不在时，他竟然以一人之力就将胧全族灭门，可谓强悍无比，而最终沦为行尸走肉的苍蛟龙在秀真手中寻求到了解脱。在游戏中，SEGA也为玩家提供了体验苍蛟龙强大实力的机会，两倍于秀真的攻击力在斩杀敌人时能享受到摧枯拉朽般的快感。

34 理查德

登场作品 《女神侧身像》系列

眼镜变态萝莉控

当他在《女神侧身像2 希尔梅丽娅》中出场时，没有玩过前作的人恐怕都会以为队伍里又多了一位温文儒雅的术士吧？然而当他最后暴露出眼镜变态萝莉控的真面目时，就连老玩家都不得不为这份痴狂的魅力而震惊——知道他变态，却不知道他这么变态！配合上声优子安武人那诡异到极点的笑声，简直让人不寒而栗。介于这位先生在一代中的种种劣迹，所以当他以温文尔雅的形象出现时，谁都觉得不适应，当然，大家也都知道他这样子肯定没安什么好心。要知道这位学院派出身的法师有绑架精灵、肆意拿人体进行试验、杀死自己老师等诸多劣迹，不过一切的一切都出自于他对女武神瓦尔基里那



近乎于变态的爱，为了爱他可以不循常理，为了爱他可以向神挑战(事实上他也干掉了奥丁)，虽然这种爱很偏执，但也正是他的可爱之处，难怪他是系列人气最高的角色了。



35 利库

登场作品 《王国之心》系列

徘徊在光与暗之间的探求者

“光明与黑暗之路，你打算选择哪条？”

“两条我都不要，我选择光与暗的正中间。”

“由黑夜所延伸出的……黄昏之路吗？”

“不……是通往黎明之路。”

蔚蓝的天空，宁静的海洋，青梅竹马的朋友，安逸祥和的热带小岛。对于普通人来说，这简直就是梦幻中的国度。但对于雄心勃勃，一心想要对外界展开探求的利库来说，这个狭小的世界已无法容纳下他的梦想。正因如此，暗之探求者安塞姆才会乘机潜入了他的内心，利用其对救回好友凯丽的执念以及对力量的欲望在无数世界掀起了狂风巨浪。手持血红之刃“噬魂”，黑色铠甲披于其身，那时的他已完全被黑暗浸透身心。但在暗之门前，索拉的呼唤终于令他再度恢复了自我，银发的少年也为了救助挚友自愿留在了暗之世界中，只留下一句“照顾好凯丽”的嘱托。

在忘却之塔中，利库开始了寻求自我之旅，而在新的危机来临时，他也终于找到了赎罪的方式。当XIII机关被消灭后，当光之门被开启后，当无边无际的黑暗散去后，出现在利库面前的，是一望无际的海洋，是拍打着沙滩的海浪，是温柔洒下的阳光，是高大的椰子树，是熟悉的小木屋。是……少女那灿烂的笑颜。欢迎回家，利库。



36 达奥斯

登场作品《幻想传说》

孤身奋战，只为故乡



也许很多人都想说一句话：达奥斯是无辜的。达奥斯并没有错，他所做的一切只是为了保护自己的故乡。魔科学的发展几乎毁灭他的故乡，当他准备用和平的方式解决问题时，却遭到了拒绝。在走投无路的情况下，愤怒的达奥斯终于让自己化身为魔王，既然愚蠢的人类不肯顾及他的故乡，那么让他们灭亡又有何妨！然而，背负着故乡人民期望的这位异族之王，却是孤身一人在他乡奋战。没有人帮助他，甚至没有人能理解他的行为，即便利用强大的力量，将自己传送到不同的时代，等待他的依然只有人们不停的追杀和唾弃。直到最后一刻，达奥斯的愿望也只有一个——为故乡和故乡的人民而战，哪怕走上的是一条注定失败的道路。



38 梵

登场作品《深渊传说》

暗影间的人格魅力

梵浑身上下散发着一种贵族的魅力，知性、勇武、成熟稳重。他是卢克的剑术老师，也是卢克，甚至是卢克的父母最信任的人。身为缇娅的哥哥，他也是自己妹妹的憧憬。但梵却策划了所有的阴谋。用复制品代替真正的卢克；利用复制品卢克破坏变奏之轮，使阿克泽琉斯崩塌；妄图使整个外壳大地陷落，并以复制品大地代替整个世界……而梵的人格魅力，也让他拥有了一批对他忠心耿耿的部下。梵知识渊博，因此才能控制住想要复活自己老师的迪斯特；他甚至能够让企图谋杀他的丽格蕾特爱上自己；而让世界不再被预言束缚的理想更是征服了同样深受预言迫害的拉尔哥。而且，直到最后，卢克等人都没有放弃说服梵的打算。虽然双方的理想最终无法调和，但梵却始终没有失去人们对他的尊重。





37 巴尔巴多斯

登场作品《宿命传说2》

不择手段的真正男人

能形容巴尔巴多斯的词汇几乎都是贬义：卑鄙无耻，不择手段，等等。他在战场上留下了赫赫战功，却没能在历史上留名。当再次复活时，他变成了一个极度渴望力量的疯狂野兽。巴尔巴多斯的卑鄙和不择手段令人唾弃，他以年幼的凯尔威胁斯坦夫妇，以亚托杯特威胁狄穆罗斯和凯尔一行，甚至偷袭菲莉娅和伍德罗。但这个卑鄙的家伙却是一个真正的男人。虽然被艾露莲复活，但他并没有将其视为神一样的存在，反而带着一些鄙夷。对巴尔巴多斯而言，艾露莲的计划、人类的幸福都是无关紧要的东西，他所追求的是纯粹的力量，而他本身拥有的力量，也已经强大到变态。遇到凯尔等人后，巴尔巴多斯找到了渴望已久的对手并一直对其穷追不舍，在与凯尔的战斗中，他体会到了一种欣喜和兴奋。而这个人最极端的信念便是：能够杀死他的只有他自己。



39 希塞露

登场作品《永恒传说》

最后的母性



发疯的女人是世界上最可怕的生物。当希塞露眼睁睁地看着一家人被出卖，老公惨死在自己面前时，内心的疯狂与复仇的欲望使她成为了破坏神奈雷特的“容器”，强大力量引发的爆炸在一瞬间毁灭了整个村庄……希塞露是美露迪的妈妈，但她一直在用自己的女儿做实验。因此在美露迪的记忆里，始终都残留着无法抹去的阴影——自己被装进实验室的容器中，希塞露就在外面看着她。但美露迪的回忆中，还有另一幅场景：繁星点点的夜空，陪她坐在屋顶上看星星的妈妈。虽然在家破人亡之后希塞露被奈雷特附身并一心想要毁掉艾塔尼亚世界，但她的心中始终都保存着一份作为母亲的情感。奈雷特最终被打败，美露迪发动暗之极光术时，希塞露选择了代替自己的女儿灭亡。她始终相信，分离并不代表终结。



40 先知

登场作品《光环》系列

执迷不悟的宗教狂热者



"相信我，跟随我，你们就能踏上朝圣之旅，你们的一切将得到救赎……"这就是真相先知对他的信徒们经常说的一句话。虽然一直到《光环2》这位老人家才出场，但是他一出场就给人一种尊贵至高无上的感觉：精致的长袍象征着地位，耀眼的皇冠代表着权力。他用这一切蒙蔽着许多人的双眼。在华丽的外表下，显然他还有着狡诈的思想。为了让自己的信徒们坚定不移地跟随自己，他向来只将最光辉以及对自己最有利的一面展现出来。为了达到自己的目的，他藏匿真相，踢除异己，在一个神圣的外表下不惜使用一切肮脏的手段来欺骗所有人。然而最终他连自己也欺骗了，以为自己始终代表着正确的道路，以为自己坚持的就是真正的朝圣之旅。执迷不悟的他宁愿将自己和整个星盟送上灭亡的道路也不肯去正视已经再明显不过的事实。好在这一切并没有发生，士官长的出现让先知的"朝圣之旅"化为泡影……



41 夏娃

登场作品《寄生前夜》

世界终末的独裁者

夏娃这个名字再常见不过，但是她却不同。

14.3万年前，一个普通部落中的一个再普通不过的女子，成功地产下了一个女婴，这是件非常普通的事情，不过如果她知道自己在14.3万年后，被科学家定义为人类的始祖，不知道会不会稍稍感到荣耀。

人类的线粒体都来自于母亲，母亲传给女儿，女儿传给女儿，这就是所谓的母系遗传，若是某家族的一代人中没有产生一个女儿，那么该家族的线粒体就此消失，再也不可能出现。经过了14.3万年后，如今人体内的线粒体经过淘汰和自然选择只剩下了一种，科学家在全世界随机抽样了135名妇女进行线粒体DNA序列调查，最终确定了在15～25万年前有一个总分叉点，处于该点的女子是所有现存人类的最靠近我们的纯粹母系的共同祖先。

她叫线粒体夏娃，我们的线粒体原本来自于她。

她是在歌剧院中高声吟唱的梅丽莎，为数百人的自燃事件点亮了序幕；她是在圣诞前夜引起纽约大灾难的夏娃，一度亲手毁灭文明的果实；她是阿娅也是玛娅，沉睡在每个人的体内，期待着进化带来的全新世界，期待着人类的自我毁灭。

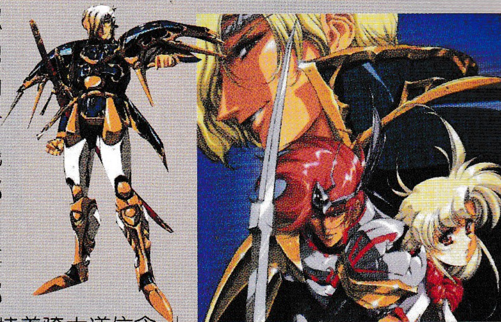
她还有足够充裕的时间。



42 利昂

登场作品《梦幻模拟战Ⅱ》

Est Su larus oth Mitllaer 荣誉即吾命



在《梦幻模拟战Ⅱ》第一章，他怒斥滥杀村民的部下时便已经令我们感觉到其绝非普通游戏中那种单纯的敌人，而在之后的故事中，那个深受部下爱戴，始终坚持着骑士道信念及拥有不屈意志的雷卡尔特帝国青龙骑士团团长利昂的形象一点一滴的出现在我们面前，并变得越来越高大起来，事实上，称其为"《梦幻模拟战》系列"中最受欢迎的角色也绝不为过。在贝伦哈尔特即将落败时，身受重伤的他挣扎着来到了皇帝的面前，想以一己之躯尽其最后的忠义，但却只能眼睁睁地看着自己最敬仰的人死于艾尔文的剑下。"愚笨的人啊……"当利昂最终站立着逝去后，黑暗公主拉娜垂下了头，用几乎没人听见的声音低声说道。那幕情景足以让每个见到的人都为之动容。

43 兰斯洛特

登场作品《皇家骑士团2》

再见了，塞诺比亚的圣骑士

作为一款史诗级大作，《皇家骑士团2》以其独有的历史厚重感为我们描画出了沃里利亚岛那段充斥着种族大屠杀的血雨腥风的黑暗年代。而暗黑骑士兰斯洛特，便是这场战争的见证者及引导者之一。序幕里，虽然兰斯洛特露面的时间只有短短的两秒钟，但那暗夜中策马立于悬崖上的孤傲身影却抓住了每位玩家的心。在《皇家骑士团2》中，我们眼中的兰斯洛特是强大且无情的；而在GBA版的外传中，我们见到了那时尚是青年，意气风发并信奉正义必胜的阿尔丰斯·塔尔塔罗斯，但在经历过战火的洗礼及失去心爱女孩的痛苦后，被自己信仰所抛弃的他渐渐明白了这个世界原本就是残酷无情的，而其内心也逐渐被黑暗的情感所渗透弥漫。在教皇之厅，当接受教皇赐予的"兰斯洛特"这个名字时，不谙世事的青年阿尔丰斯便已经从这个世界上消失了，取而代之的，是与自己的新名字一同进入奈落中的，冷酷无情的暗黑骑士团团长兰斯洛特·塔尔特罗斯……



44 村井

登场作品《忍者龙剑传》

道貌岸然的师叔，其实是……



说到村井这个名字，可能很多人都会感到陌生，但如果提起《忍者龙剑传》第一关的BOSS双节棍大叔，可能您就有印象了。这位身材壮硕的大叔几乎可以拿游戏中的“全勤奖”了，无论是Xbox版还是PS3版，试玩版、正式版中他都是玩家打得最熟的BOSS，而且并不因为他是第一关BOSS而任人鱼肉，在没有强力招式和武器的前提下，隼龙和考验自己实力的师叔级角色根本无法硬拼。(注意，以下内容有剧透)除此之外，村井还是《忍龙》并不出色的剧情中最大的变数。故事的最后，当作为幕后黑手的帝国皇帝露出本来目面时，玩家可以看到一张熟悉的扑克脸。虽说最终BOSS的实力有点对不起他的身分，而身分的突然改变也略显唐突，但也许正因如此，相貌平平的村井才有了被人记住的理由。

45 乡田龙司

登场作品《如龙2》

关西之龙

乡田龙司是谁？

他是乡龙会二代会长，又被称为关西之龙，大阪黑道组织“近江连合”第五代的二当家，两大极道组织之一的绝对首领，桐生一马最大的敌人。但是乡田龙司怎么可能满足这区区的一点成就，他的目的是成为惟一的龙，为此，他需要做很多很多事情。

攻占东城会只是计划的第一步，借机将全日本的黑帮进行重新洗牌，才是隐藏在水面之下的打算，这些近江连合多年来的夙愿，本来只有他能做到。

但是，其实他是最无法做到的人。面对着已经疲惫不堪的桐生一马，他决定手下留情，进行一次公平的一对一决斗——如果没有这股无聊的理想主义武士思想作祟，该杀的也就杀了，该赢的早就赢了。无疑，乡田龙司是个一流的黑道人物，却不是一流的统治者，所以，他终其一生都被称为关西之龙。

至少这个称呼很适合他。





46 久世零华

登场作品《零 刺青之声》

噩梦的反射

传说中，曾有一个失去了恋人的少女，因为思念恋人而痛苦，于是在自己的身上刻满了刺青，以此来转移对死去恋人思念的苦痛。

久世零华就是这样的少女，只不过，刻满她身上的刺青是为了承受他人的苦痛，之后的长眠是为了永无止境的噩梦，她是久世家的巫女，也是所有痛苦最终的集中地，在童年时代早已决定的牺牲品，对于这一切她早已做好了准备，如果没有发生那件事的话，事情不会变得像之后那样难以控制。

她的手筋脚筋被挑断，用刺青木钉住，用木冬进行刺青，举行了仪式之后，便是永久的痛苦沉睡……不过她还不想早早入睡，她只是想见一见自己的恋人久世要，只要最后的一面就可以安心离开。迎接她的，却是恋人的尸体。

为什么承受了他人痛苦的自己，连一点小小的幸福都不能拥有呢？如果久世零华还能思考，永远也不会想通这个问题。

那一刻，噩梦自黑暗的深渊中爬出，整个村子成为了死地，伴随着无尽的悲伤与仇恨。



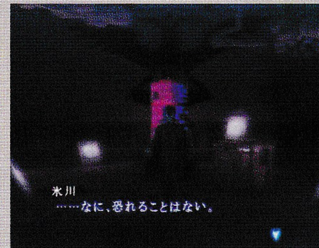
47 冰川

登场作品《真·女神转生3》

重塑世界的野心将其引向灭亡

作为主人公“受胎”后遇到的第一位野心家，他将世界陷入“混沌”的原因告诉了主人公。因为他认为伴随人类的文明发展，地球上的居民不但没有得到幸福，反而在欲望的驱使下开始了长年的战争，在这些用鲜血书写的历史中剩下的只是人性的脆弱与无奈。最后他决定使用“噩梦系统”来收集远古时代献给神的供品，并期望用这些能量最终召唤出创世的守护神，来达到重塑整个世界的目的，而为了不让主人公拯救自己的老师，进而阻挠自己的计划，甚至以“在前一个世界没有完全成熟的人，在现在的世界就只剩下无尽的痛苦”为理由，三番五次地召唤出仲魔来阻挡主角前进的道路。虽然他的野心在最后被主人公无情的击碎，但遭遇却值得所有人同情，对某些事物的“执着”，最终会“物极必反”得到与初衷相违背的结果。





48 吉昂

登场作品《召唤之夜4》

执着于梦想的牺牲品

作为"无色派阀"的领袖，他一直都窥视着"呼吸之城"龙王的秘宝，并期望从中获得巨大的能量来征服整个世界。因此自从得知主人公与龙之子的遭遇后，他就一直策划着利用龙之子强大的魔力来达到自己的目的，甚至还将艾莉夏作为自己的棋子，引诱众人落入圈套。虽然在之后的遭遇中，它告知了主人公自己作为召唤兽被人类召唤到这个世界上后所受的不平等对待，而"复仇"的心理最终还是占据了他的内心，并不择手段地逼迫主人公一行人前往"呼吸之城"，好让自己坐收"渔人之利"。"邪恶永远无法战胜正义"这个英雄世界中的真理显然并没有让他的阴谋得逞，而承认失败的他也希望让众人能够继续完成自己"希望召唤兽和人类和平共处"的愿望，最后在看到艾莉夏的笑容后欣慰地逝去。



49 库娅

登场作品《传颂之物 逝者的摇篮曲》

为情所困，终成一梦



其实用"枭雄"来形容这位女性可能有些牵强，但是她对于爱情的执着并不比古代的任何一位君王来得少。作为库涅卡门国的年轻女王，他过早地承担起了国家的重任，同时来自于各方面的压力也使其周遭的朋友一一疏远了她，经常在夜深人静时感到孤独与无助。不过这一切在她遇到哈库罗后发生了翻天覆地的变化，能够如此坦率地面对一个人，让她慢慢地爱上了这位他国的神秘男子，甚至当她得知哈库罗早已心有所属时，她却表现出了反常的强势，企图利用侵略战争来俘获自己所心爱的人。最后库娅统一大陆的野心戏剧性地在哈库罗手中划下了句号，虽然无法面对双重打击的她从此变得疯疯癫癫，但哈库罗出于人道主义还是将她留在了自己身边，用儿时残存的记忆过着无忧无虑的生活。





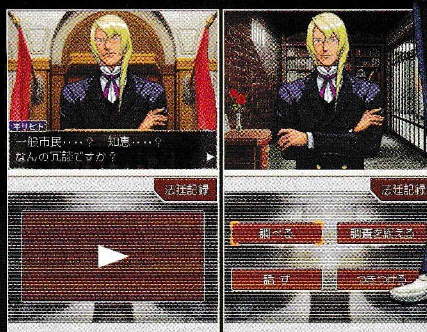
50 牙琉雾人

登场作品《逆转裁判4》

一流的律师，一流的反派

当戴着无框眼镜、有着一头耀眼金发的牙琉雾人以主人公老师的身分出现在玩家面前时，他那绅士的举止，礼貌的言行，雕塑一般的英俊面容瞬间便吸引了无数人的目光。但他接下来面对成步堂的质问却一次又一次地失态，最终让自己竭力掩盖的罪恶行径被好友和学生合力公诸于众。我曾以为雾人转身离去时的背影就是他在游戏中的最后一幅画面，但结果却完全出乎我的意料……一个肯花七年时间来杀死一个人的生物，便不再是我们的同类，而是魔鬼。更可怕的是他还有着天使般的面孔，用来迷惑接近他、面对他的几乎每一个人。尽管很不情愿，但不得不承认牙琉雾人那傲慢而癫狂的冷笑将永远留在我们的脑海之中。





后记

"50大英雄/枭雄"系列专题，至此告一段落，结合这两辑的内容来看，我们倒是可以将其合称为"游戏界百大巨星图鉴"了。(笑)

说英雄，道枭雄，从视频游戏中的第一个明星角色马里奥诞生至今，不过短短二十余年，却涌现出无数英豪竞夺风云，这不免让我们欣喜地看到了游戏世界那蕴藏的巨大潜力，相信在不久的将来，我们的游戏界也一定会拥有一条属于游戏明星的"星光大道"，成百上千的角色们将在大道上亲手留下他们存在的明证。

而我们，正是亲身见证这个时代的一群人。



冠军车手 王牌赛车

Epic Games和它的虚幻引擎

法拉利车手莱科宁勇夺2007年F1车手总冠军，人们认为芬兰"冰人"上演了赛场上的奇迹。试想一下，如果驱动一辆价值300亿美元的"赛车"飞速驰骋，并为其发动机注入源源不竭的动力，这项工作的压力和难度一定比F1运动大得多。即便如此，仍然会有Epic Games这样的斗士，让"欲望"或者称为"理想"的东西承受千钧压力。他们身处于时代的巨变之中，因自己的作为而创造游戏产业新的历史，他们的勇气、冒险、挫折和荣耀构成了游戏发展史上纷繁而丰富的图景。游戏引擎是个具有相当深度和广度的话题，虽然立足于技术层面，更容易进行整体性梳理，但我们宁愿选择从人的角度入手，因为说到底，这是一群"做引擎"人的故事。 ■文/Delphi

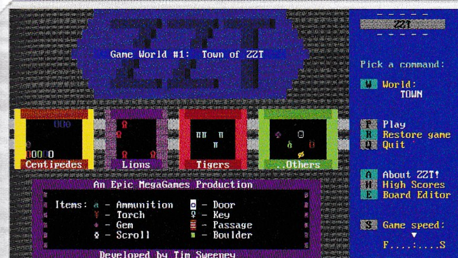
四人组

1991年春天，身为id公司创始人之一的约翰·罗梅洛，接到一个来自加拿大的电话，一位自称马克·瑞恩的年轻人毛遂自荐。罗梅洛下意识的在心里泛起了一丝反感，又是一个《指挥官基恩》的狂热玩家，他打算像往常那样，拒绝对方，重新投入到《德军总部3D》场景渲染的工作中。但不同寻常的是，这次电话却持续了一个多小时，罗梅洛不仅没有挂断电话，甚至直接邀请对方加入id公司。这家由3D游戏教父约翰·卡马克创建，并因开创性的射击游戏而在业界声名鹊起的公司，迫切需要一名能够处理日常事务，有着敏锐商业头脑的市场经理。而话筒中这个滔滔不绝而又自信的家伙，似乎就是合适的人选。

就在那个时候，马里兰大学工程系的全优毕业生蒂姆·斯威尼，毅然放弃了前往IBM或微软工作的机会，在家人的反对声中，创建了一家名为Potomac的电脑游戏公司。在自家的车库里，他独立制作了一款半文字风格的图形冒险解迷游戏《ZZT》，这款作品拥有多达900个以上的场景，这在当时的DOS游戏中绝对是一个引以为傲的技术突破，斯威尼在游戏系统和引擎上的天赋逐渐崭露头角，销售《ZZT》为他带来了1万美元的收入。但就像很多设计师一样，斯威尼对公司运营、商业谈判和开拓市场毫无兴趣，他需要的只是可乐、匹萨饼和一台用于编程的电脑，当然，还有一个可以帮他应付上述恼人事务的



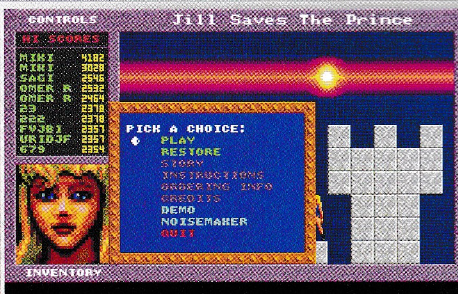
■Epic的公司正门。



▲《ZZT》丰富的游戏场景和严谨的逻辑结构，被很多玩家认为是最能体现蒂姆·斯威尼功力的游戏之一。



▲PS版的《Epic弹球》游戏截图。



▲《丛林吉尔》第二部上演了美女救王子的一幕。

精明人。

“卡马克拥有顶尖的技术，而瑞恩就是那个彻底挖掘这些技术价值的人。”罗梅洛对瑞恩的高度评价，让这个来自加拿大的小伙子干劲十足，一口气为id公司带来了多笔利润丰厚的合同，并将《德军总部3D》的raycasting（射线追踪算法）引擎授权给其他游戏开发商，当月id公司就赚到了10万美元，由于那时游戏业还处在刚刚萌芽的阶段，因此这个数字是相当惊人的。但是由于商业上的意见分歧，卡马克最终决定解雇瑞恩，这个结果令瑞恩感到十分沮丧，他突然意识到，跟随自己的偶像是很难达成心中的商业梦想，他应该拥有一家自己的公司。接替瑞恩出任id公司经理的是大名鼎鼎的杰伊·韦伯，离开公司时，两个人只是草草的寒暄握手，谁都没有预料到，在不久的将来，对方将成为自己最亲密的战友。

在现代游戏史上流传的很多创业故事之所以被称为传奇，很大程度上是因为其中充满了类似那些伟大游戏搭档人物的“兄弟情谊”，比如马里奥和路易，蝙蝠侠与罗宾，杰克与达斯特。当蒂姆·斯威尼在一次聚会上遇到马克·瑞恩时，好戏上演了。起初，斯威尼还担心眼前这个健谈的加拿大小子是个商业骗子，而瑞恩则尽量控制自己的情绪不去嘲笑斯威尼公司土气的名字（Potomac是流经马里兰州的一条河流）。但随着讨论话题的深入，两个人意识到他们不再是“车库里的孤独天才”，甚至在商讨合伙开办公司之前，他们就下意识的想到了公司的名字：Epic Mega-Games，当蒂姆遇到马克后，两个大人物就要为开创大世界并肩奋斗了！

斯威尼以天才的技能和良好的心态成为公司的领衔角色，进发灵感的同时捍卫自己的价值观，而瑞恩则在商业领域大施拳脚，他们对彼此的支持和长期合作形成的默契促成了日后Epic公司的成功和行业地位。当然，所有成功的搭档总有伙伴相助。如同一部典型美剧的故事结构，我们还需要等待两名主要角色登场亮相，这样故事才会发展到激动人心的章节。梦想制作一款史诗游戏的詹姆斯·舒玛茨和年仅19岁，桀骜不驯的克里夫·布莱森斯基（现在人们更习惯称呼他为CliffyB，或者干脆叫他《战争机器》先生）成为了Epic的新成员，并先后合作开发了主角是女性的横版动作游戏《丛林吉尔》三部曲以及《Epic弹球》系列，尽管这些作品难称大作，但是令人满意的销量的确为Epic的厚积薄发奠定了基础。

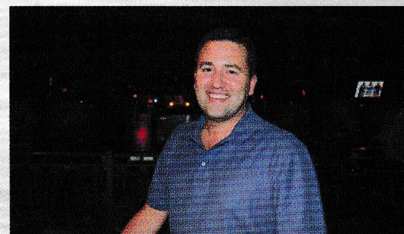
面对这样一群志同道合的伙伴，斯威尼由衷的感叹：“对一个团队的成败来说，精神状态远比智力更重要。”瑞恩积极乐观的处世态度影响着斯威尼，在《丛林吉尔》的第二部作品中，他也秀了一回自己的幽默感：女主角为拯救英俊、脆弱的王子而开始了冒险。执著于技术进步的斯威尼很喜欢和对三维场景设计情有独钟的舒玛茨边走边聊，交换各自的程序构想，两人经常走到离家五六公里远的地方才回过神。团队中最年轻的一份子，从加州理工大学退学后加入Epic的布莱森斯基始终保持着旺盛斗志，每当开发团队想出某个新点子，他总是第一个高声叫嚷：“嘿，伙计们，让我们把它做出来。”由于瑞恩先前在id公司不愉快的经历，因此大家共同确定了一项规则，“每个人应该及时坦诚的说出自己心中的不满，如果只在分手后抱怨，那他就是臭狗屎。”幸运的是，在未来很长一段时间中，Epic没有出现一个“臭狗屎”。

随后的日子，他们经常整夜待在办公室，勤奋进行着各种技术性尝试，吃着变冷的匹萨饼，忍受着任何一个成功故事所必须的艰难时光，慢慢等待着制作一款史诗游戏机遇的到来。直到1993年，id公司推出了划时代的FPS游戏《毁灭战士》，游戏营造出的3D场景复杂多变，路径角度不再局限为直角，一改过去《德军总部3D》角色只能直线前进后退的模式，同屏出现大量敌人却丝毫不会影响运行速度，尽管游戏本质上是一款2.5D游戏，但它却实实在在的开启了通往美妙3D世界的大门。《毁灭战士》在当年取得了350万套的惊人销量，Raven公司随后从id手中购买了毁灭战士游戏引擎的使用授权，陆续制作了《阴影术士》、《异教徒》、《毁灭法师》三部游戏，值得一提的是，《毁灭法师》还推出了PS、SS和N64三个游戏版本，成为最早移植家用主机平台的主视角3D射击游戏作品之一。

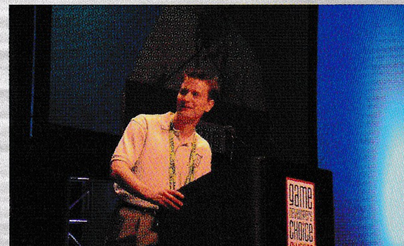
《毁灭战士》是游戏史上的一个里程碑，这极大震撼了Epic Mega Games的成员们，继而帮助他们找到了自己应该为之努力的方向。《毁灭战士》所取得的成就，同时激发了Epic每一位成员强烈的斗志和挑战欲望，他们决心放手一搏，将公司全部资源用于FPS游戏的开发。斯威尼沉浸在为3D游戏开发创建一个易用编辑工具的努力中，舒玛茨开始着手设计室内外的3D场景，布莱森斯基则一遍又一遍的玩《毁灭战士》，加深对FPS的理解并规划游戏的流程，而对id公司感情复杂的瑞恩更是干劲十足，他甚至扔掉了自己的手表，随身携带着一个闹钟。90年代中期是Epic最好的时光——每一个人时而书呆子气，时而蛮横或神经质，但却保持着积极进取，并逐渐在个性中展现出超一流的协作和技术创新天分。

在大家共同的努力下，强调简单易用的3D场景编辑工具制作成功，这将极大缩短一款3D游戏的开发时间，更令人欣喜的是，Epic研发中的游戏引擎突破了8位色的枷锁，实现了对16位真彩的全面支持，这一革命性的进展甚至引起了id公司的注意。脚踏实地的技术摸索终于为Epic带来了难以估量的回报，每一位成员都意识到，从现在开始，他们具备了开发一款像《毁灭战士》一样伟大的FPS游戏的资格。就在这时，詹姆斯·舒玛茨却表达了希望离开Epic的想法，他遵守了先前的约定，坦率说出了斯威尼过于在意技术的领先性，他却认为技术应该更好的服务于内容。最重要的是，组建一家自己的游戏公司是他一生的心愿。

即便创新领袖拥有帝王禀赋，若不能依靠团队的集体力量，他们很有可能沦为可悲的孤胆英雄。斯威尼和瑞恩在处理舒玛茨离职事件中体现出的真诚、灵活和信任，成就了游戏商业史上一次堪称经典的双赢。最终，舒玛茨在伦敦（加拿大安大略省的伦敦市）组建了Digital Extremes公司，不仅保持了同昔日伙伴们的深厚友谊，而且他们合作完成了虚幻1引擎的开发，并共享虚幻2引擎的核心技术，两家公司稳定且深入的合作一直持续到今天。在决定同Digital Extremes公司联手开发“史诗游戏”之后，瑞恩又从欧洲和北美等国招募了20多名年轻的开发天才，并宽松的允许他们在本国的家中工作。当一切准备就绪之后，“我们终于如愿以偿的得到了一辆最炫的跑车，”布莱森斯基评论道，“接下来的问题是，我们要给它起个名字并玩转它！”



▲和蔼的马克·瑞恩，Epic最忠诚的捍卫者。

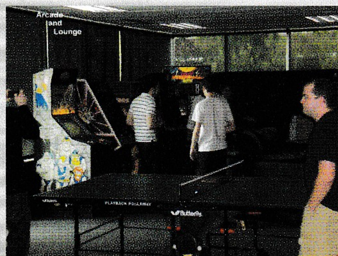


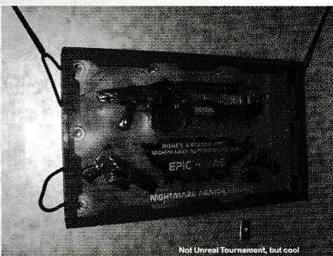


▲克里夫·布莱森斯基和蒂姆·斯威尼(右)。

◀詹姆斯·舒玛茨在2003年游戏开发者大会上的演讲。

虚幻成真


▲Epic的员工休息室。


▲Epic公司墙壁上悬挂的枪械收藏。


▲蒂姆·斯威尼年轻时的照片。



▲马克·瑞恩和Epic的AI设计师史蒂夫·博格。

进入1996年，FPS游戏市场的激烈竞争也愈演愈烈，尽管3D Realms的《毁灭公爵》表现抢眼，但是id依然凭借《雷神之锤》一举奠定了FPS游戏和3D引擎的全球霸主地位。《雷神之锤》拥有真正的多边形建模，加入了大量粒子特效，而且全面支持网络对战。越来越多的游戏公司开始觊觎蓬勃兴起的FPS游戏市场，这也意味着脱颖而出的公司必然要经历一番浴血厮杀。Epic潜心研发的作品将要面对的对手，不再是当年的《毁灭战士》，甚至不是《雷神之锤》，而是id意图终结FPS游戏之争的扛鼎大作《雷神之锤2》。那么，斯威尼和他的伙伴们是否做好了迎战的准备？

事实上，那时游戏的背景、特效风格甚至名字依然处于争论的旋涡中。舒玛茨认为游戏应该采用中世纪背景，布莱森斯基认为没有枪炮的游戏并不酷，另一些人又主张加入外星种族，最终制作组将这些元素捏合在一起，尽管这听起来像个大杂烩，但实际效果却出奇的好，游戏体现出一种厚重的神秘氛围和戏剧性的恐怖感，这对当时的玩家来说是绝无仅有的体验。至于游戏的特效风格，则成了困扰斯威尼的主要难题，无论是趋近自然还是黑暗元素都难以令他满意。不过，一次雨夜长跑却意外的为他带来了灵感。当他被路边街灯迷离的光晕和远处薄雾中房屋依稀的轮廓吸引时，意识到这才是自己长久搜寻的效果——亦幻亦真。在随后的开发中，斯威尼成功的重现了这一景色，即使卡马克也对其赞誉有嘉：“光晕、雾气和混杂着多种深色调的天空，这是我下一步追求的目标，然而Epic却捷足先登了。”

1996年E3展，斯威尼、瑞恩、舒玛茨和布莱森斯基开始向全世界展示他们的工作成果，即便是无所畏惧的布莱森斯基，也坦言自己好像等待判决一样紧张。这段视频只是游戏部分效果的展示，但是业界和玩家还是为之沸腾了。很多玩家在社群中发问：这帮Epic的家伙是天外来客？Gamespot则直白的评论道：“似乎一下子，所有玩家都按照Epic的意愿来憧憬这部游戏了。”Epic的成员们松了一口气，不过依然有些事令他们感到尴尬，这部游戏还没有一个正式名称——尽管玩家都称呼它为“Epic”。瑞恩回忆说：“我们想到的名字包括《原罪》或《黑暗地球》，但是始终无法达成共识，最后我们得知，这两个名字已经被用在其他游戏上了。”幸运的是，斯威尼追求的亦幻亦真的效果给大家提供了灵感——“虚幻”！这是一个骄傲又令人印象深刻的名字，更重要的是，这是对Epic所创造的世界的最贴切的定义，“有点惊叹的味道”布莱森斯基总结说。

E3展会结束后，至少有那么一刻，Epic的成员们享受着公众关注和赞誉所带来的成就感。随之而来的，是那些趋之若鹜的发行商，他们手中挥动着支票，但是Epic最终选择了出价并非最高的GT互动娱乐公司，瑞恩解释说：“没有过多考虑个人利益，我们希望找一家更看重《虚幻》本身价值而非单纯赚钱的代理商，GT曾经发行过《毁灭战士》、《雷神之锤》，这是一个无法抗拒的因素。”简单的讲，是一些难以言表的情结促使Epic和GT牵手，在日后《虚幻》延期事件中GT公司高层表现出难得的克制与理解，验证了这次决定的正确性。当《虚幻》开发工作进入真正的核心阶段时，原先灵活的组织架构却成了最大的阻碍。

《虚幻》开发团队的成员遍布美国、加拿大、英国、法国、荷兰等地，由于时差的缘故，“日不落”的工作景象算得上壮观，但这的确影响了成员间的沟通和工作效率。更关键的问题还在于开发团队的“雄心壮志”，他们试图建造的游戏世界过于庞大，这大大拖慢了工作进度。到最后，当每个人都意识到游戏不能按计划推出时，整个开发组弥漫着沮丧和失落的情绪。对此Epic采取了多项应对措施，一方面对游戏内容进行了大刀阔斧的删改，另一方面，所有开发成员全部汇聚到Digital Extremes在加拿大的工作室。“攀爬到橡树顶部有两种办法，一个是坐在橡树果实上面慢慢等待，另一个就是直接爬上去！”瑞恩冲着办公室每一个人大喊，角落中一个声音回答：“马克，你会把果实压扁的。”大家笑了起来，瑞恩也笑了，终究这群怀揣梦想的年轻人并不习惯于自怨自艾。

1998年5月30日，如同GT公司为《虚幻》打出的广告语，“一切成真！”《虚幻》的首月销量突破了100万套，四年磨一剑的Epic，为业界和玩家开启了另一个世界的大门。“在进入之前，你无法预知里面的世界究竟有多伟大。”《EGM》的评论道出了玩家们的心声。震撼的瀑布效果，华丽的爆炸以及在黑暗走廊中徘徊的玩家点燃电棒，瞬间几个外星异形向你扑来，游戏单人任务的制作水准达到了难以想象的高度。此时，在Digital Extremes的办公室，斯威尼从一堆激浪饮料的瓶罐中爬起来，找出了一份《虚幻》最早的演示版本，“伙计们，我们真的走了很长的一段路！”回答他的，是回荡在整间办公室中的阵阵鼾声。

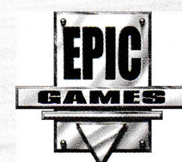
第一次亮剑，Epic的声望和技术便达到了同id公司平起平坐的程度，甚至在远景渲染和执行效率上，《虚幻》更胜《雷神之锤2》一筹。我们可以将之归功于以下三项因素，首先，斯威尼对虚幻引擎投入了更多的开发热情，虚幻引擎不但拥有极佳的视觉效果，而且开创性的整合了一套简单易用的编辑工具，这大大激发了玩家为游戏制作地图、模组的热情。而且开发团队拒绝因某些特效而牺牲执行效率的不妥协态度，为游戏换来了流畅快



▲Epic 1991～1993年使用的公司logo。



▲Epic 1993～1998年使用的公司logo。



▲Epic 1999年开始使用的公司logo。



▲Epic现在的公司logo。



速的节奏。此外，从id公司挖来的AI设计师史蒂夫·博格，使得游戏中的敌人能够给予玩家更大的挑战。当然，《虚幻》并非完美，比如游戏的多人部分只是标准的死亡竞赛，缺少令人兴奋的亮点。1999年，Epic MegaGames更名为Epic Games，显然，斯威尼们已经不需要在标榜自己创造大世界的能力了。

在随后的日子里，FPS的爱好者们又迎来了三部超一流的作品：《神偷》、《杀出重围》和《半条命》，但依然有大量玩家期待着id和Epic之间新的激情碰撞。id又一次走到了行业的前沿，他们推出了一部彻底摒弃单人任务的网络联机对战游戏《雷神之锤3：竞技场》，而Epic的《虚幻竞技场》则姗姗来迟，善于后发制人的Epic，不但强化了游戏的死亡竞赛模式，还增加了包括团队合作在内丰富的联机模式。当业内很多人认为FPS游戏已经遭遇发展的瓶颈时，Epic陆续为玩家带来了《虚幻锦标赛2003》、《虚幻2：苏醒》、《虚幻锦标赛2004》，其中的部分作品直接交由舒玛茨的Digital Extremes制作。此时Epic的目标早已不是同昔日偶像的竞争，而是将游戏产业的天花板搭建的更高。布莱森斯基曾经说过："酷不是明星制作人宣讲的，也不是几段花哨广告能够证明的，酷是由年轻人自己定义的！"2006年由他主创的X360年度大作《战争机器》，的确让全球玩家领教了酷的真实意义。



▲Xbox版《虚幻竞技场2：莲瑞战争》游戏封面。



▲《虚幻1》的游戏包装封面。

迄今为止，"《虚幻》系列"游戏的全球销量突破了800万套，视觉效果令人叹为观止的《战争机器》更是以480万套的惊人数字打破了公司的销售纪录。这标志着在第一人称和第三人称射击游戏领域，Epic已经成长为当之无愧的行业翘楚。在对游戏画面和特效精益求精的同时，Epic从未停止创新的步伐。《战争机器》新加入的掩护系统、装填弹药以及双人合作模式，使它成为近几年最具革新价值的射击游戏之一。尤其幸运的是，尽管Epic自电脑游戏领域发家，但是却格外青睐家用主机，先后在DC、Xbox上推出了《虚幻锦标赛》、《虚幻竞技场2：莲瑞战争》等多部力作，本月发售的《虚幻锦标赛3》已率先登陆PS3平台。

"为什么其他爸爸都带他们的孩子去看棒球比赛，而你却从来不带我去？"一个四岁男孩用伤感的眼神"拷问"着自己的父亲，他的父亲叫杰伊·韦伯——id公司的总经理，那个曾经取代马克·瑞恩的男人。此时约翰·罗梅洛、汤姆·哈尔这些id的创始人早已离开公司，而杰伊·韦伯的下一站则是Epic。当瑞恩时隔多年再次同杰伊·韦伯握手时，两个人同时发现对方鬓角的白发——并非岁月侵蚀，而是因为责任与劳累……总之，这家名为Epic的公司靠着爆炸、杀戮和光怪陆离的效果为自己挣得了名望和财富，至关重要的一点是，它的财富和成就为世人所接受并尊重，而不像其他一些企业那样遭人非议或憎恶。这就是顶尖的FPS游戏制作公司Epic的一半世界，另外一半？则是有关一家伟大的游戏引擎开发商的传奇了！

王牌对王牌



▲荣誉墙，伟大的虚幻引擎的"衍生品"。

联合国教科文组织对巴黎圣母院内部进行专业的虚拟重现；好莱坞的特效公司赶拍一组三维武打镜头；医学院的学生们聚精会神的看着人类骨骼结构的演示；一个《战争机器》的狂热爱好者期待着下一部震撼他的游戏。这四者究竟有什么共通之处？答案是：这都得益于虚幻引擎的魔力。除去任天堂，全球最大的19家游戏开发公司都是只有80名员工的Epic的忠实客户。虚幻引擎的不同版本，在过去的十多年间，为全球50多家游戏公司打造了超过100款游戏，累计销量突破1600万套。略显枯燥的数字尚不足以叙述虚幻引擎的传奇，重要的是，高墙正在被打破，束缚人们的脚链被除去，游戏业者们突然意识到，他们心中梦想的游戏世界可以通过虚幻引擎呈现在玩家面前，这一切变化意味着，电子娱乐所能企及疆域的深度和广度将取决于人们的想象力以及如何利用他们手中的王牌——虚幻引擎！

对游戏引擎的通俗理解是：这是调配、控制或引导游戏画面、音乐、操作以及系统运行的核心程序或组件，无论游戏类型、大小如何，2D游戏亦或3D游戏，它都需要引擎来控制游戏的各个部分，作用类似于一辆赛车的发动机与车手。游戏引擎一般由图像(渲染)引擎、物理引擎、碰撞系统、AI系统、脚本系统、音效系统和网络引擎组成。早期的游戏引擎，例如《德军总部3D》、《毁灭战士》等主要是3D图像引擎，而当前的虚幻3引擎已经演变成包含上述子系统的复杂程序集合，从建模、骨骼模型动画、光影动态效果到资源调配、响应控制器信号(比如键盘、鼠标甚至是Wii的双节棍手柄)、编辑工具等，引擎的应用贯穿整个游戏开发过程。比如游戏的光影效果就直接由引擎控制，引擎将会根据游戏场景的变化提供相对应的光线效果。再比如碰

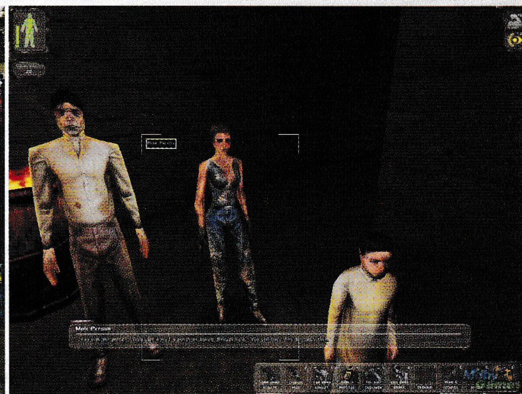
撞检测系统，它可以有效判定两个3D物体相撞后的结果，避免出现玩家撞墙后穿墙而过的情况发生。

从某种意义上说，游戏引擎相当于一座建筑物的骨架，房屋搭建起来，美术师、音乐师、关卡设计师们才能将他们制作的素材陈列其间。因此在游戏开发过程中，引擎制作往往会耗费大量人力、物力和时间。当前主流的商业游戏引擎大致有30多种，比如《雷神之锤4》的Doom3引擎、《半条命2》的Source引擎、《火爆狂飙》的RenderWare引擎、《博德之门》的Infinity引擎以及《辐射3》的Gamebryo引擎等。一般大中型游戏开发公司都拥有自己的专属引擎，比如EA Sports的EAGL引擎，SE为《最终幻想XII》打造的白色引擎，育碧用于《刺客信条》开发的Scimitar引擎等。这些引擎大多指向明确，只适用于本公司的产品线，不具备推广或应用于其他游戏开发的条件。而那些受到独立游戏制作者青睐，授权费用相对低廉的"大众脸"引擎，由于自身代码质量平庸，很难满足大型厂商打造顶级游戏的需求。因此，尽管引擎授权市场玩家众多，但是一呼百应者却寥寥无几。

怀揣着自家引擎，又对商业引擎授权青睐有嘉，游戏开发商们看似有违常理的作法，恰恰是市场环境与自身因素共同作用的结果。为了控制成本，抢占市场有利时机，游戏开发周期一再被缩减，对游戏品质的要求却与日俱增。承载巨大压力的开发者们，宁愿选择一款经受市场考验、成熟开放的引擎，也不愿在优化调试自家引擎中挥霍时间。从本质上讲，购买顶级商业引擎是一种性价比较高的提升技术的方式，取长补短，规避风险。另一方面，不放弃自身引擎技术的



▲虚幻2引擎授权网络游戏《天堂2》。



▲虚幻2引擎授权作品《杀出重围》。

发展，既可以在投资者面前彰显实力，也避免了未来受制于人。EA洛杉矶公司原本打算使用自家的RenderWare引擎开发《荣誉勋章 空降》，当他们意识到需要更久时间的优化才能达到预期效果后，果断选择了虚幻3引擎。作为日系厂商的代表SE和Capcom购买虚幻3引擎，在很大程度上也是为了弥补自身在次世代游戏开发领域某些薄弱的技术环节。

那么，Epic究竟是如何迈上3D游戏引擎的王者之路？让我们将时光回溯到1998年，Epic凭借《虚幻》在全球拥有了不俗的知名度，他是否能再接再厉促使用户对其品牌的情感，从知道、信任转变成依赖？当生存不再是问题时，它能否找到下一个大机会？最根本的，在借鉴了竞争对手们的经验教训后，Epic是否能通过自己的力量开创出一种独特的存在方式？《虚幻》的巨大成功，反而让瑞恩感到忧心忡忡。他和斯威尼需要尽快确定Epic的未来发展方向。一个顺理成章的选择是：扩大运营规模，一年出版3～5款游戏，然后摇身一变成为上市公司。但是过度追求成长，往往是导致一些年轻公司挫败的诱因，于是两人很快否定了这个想法。"我们不希望身体膨胀，那就应该让头脑成长。"斯威尼的话令大家如梦方醒，挖掘《虚幻》技术优势的同时，又不会损害游戏的品牌价值，引擎授权无疑是个明智选择。

引擎授权是一个机遇与风险并存的舞台，Monolith公司耗资700万美元，历经五年研发的LithTech引擎，一度将公司推向了破产窘境，不过随后稳定的授权收入，又令公司上下笑逐颜开。上个世纪90年代末Looking Glass工作室为《神偷》打造的Dark引擎，人工智能不仅可以听音辨位，还会根据玩家行动作出各种合理反应。这部游戏与《潜龙谍影》系列开创了潜入类游戏的新格局。尽管坐拥一款具备顶尖AI水准的引擎，Looking Glass工作室随后却惨遭关闭。作为引擎授权市场的先行者，id每年仅此一项收入就超过千万美元，但公司高层对其发展前景态度模糊，缺乏后续技术服务支持，由于Doom引擎基于PC平台，核心代码过于契合id的产品线，从而加大了购买者开发自家产品的技术难度。Epic通过抓住竞争对手的疏忽和弱点，最终改变了全球商业引擎市场的格局。

"Epic对成为什么传奇没有兴趣，我要做的，就是帮助公司成为行业第一。"瑞恩深刻的意识到，在孕育中的引擎市场成为领跑者是多么的重要。而Epic的武器就是同对手进行差异化竞争，在新的道路上另辟蹊径。设计虚幻引擎之初，斯威尼就在尝试穷尽各种可能性，引擎在开放性和易用性上超越了众多竞争对手。更重要的是，虚幻引擎迈出了支持家用平台游戏的重要一步，Epic甚至发布了专门为Xbox打造的虚幻2.X引擎。在后续服务上，Epic不仅成立了专门的客户技术支持部门，斯威尼等公司高层还亲自撰写说明文案，一个细节是，Epic为试用产品的客户提供虚幻引擎的完整版本，以便他们更好的作出决定。上述措施为Epic带来了丰厚回报，3D Realms和罗梅洛创建的离子风暴公司转而宣布使用虚幻引擎开发游戏。

虚幻2引擎正式奠定了Epic的行业霸主地位，引擎授权业务随之进入了发展的黄金期，并成为公司的主要收入来源。具有纯正虚幻2引擎血统的《彩虹六号》、《分裂细胞》、《战火兄弟连》、《杀出重围》、《美国陆军》、《杀手13》、《哈利波特》等作品大放光彩。有很多例子可以证明虚幻2引擎强大的兼容延展性，比如PSP版本的《战火兄弟连 登陆日》、Wii平台上的《赤钢铁》、《分裂细胞》甚至是Ncsoft的大型网络游戏《天堂2》。这款神奇的引擎还被应用在教育、医疗、电影、建筑等广泛的社会领域。最重要的是，除了强悍的引擎性能以及对技术的深刻洞察力，Epic日常表现出的自控和冷静，让所有人相信这是一家可以在长跑中持续领先的公司。



■蒂姆·斯威尼的办公室，右侧的一份文档是虚幻4引擎的部分代码。

新挑战

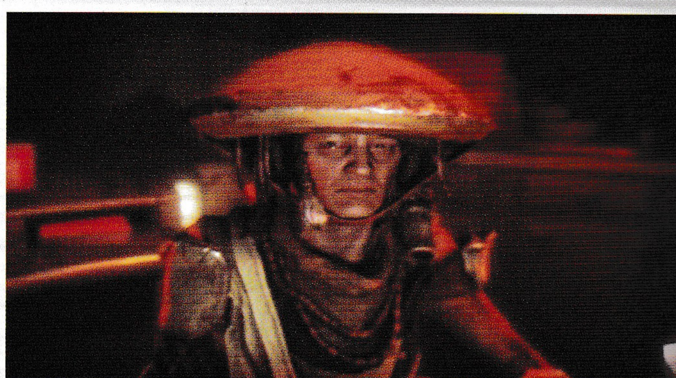
技术的更新换代，往往会导致那些看似难以跨越的优势在顷刻间化为乌有，对引擎市场出现的一批年轻而新锐的公司而言，Epic的存在让他们深感自己还不够强大，同时又树立了一个可供超越的目标。对Epic的舵手斯威尼和瑞恩来说，有一件事情他们永远不会做，"最危险的行为是沉溺于自满之中，突然间发现自己已经处在落后的境地。"这是瑞恩经常挂在嘴边的一句话。Epic是否需要变革？答案取决于他们如何判断自身处境。如果你认为这是一句陈词滥调，不妨留意一下近两年Epic

发生的一些事件：公布虚幻3引擎，收购People Can Fly以及进军中国市场！

在虚幻2尚维持着旺盛生命力的阶段公布虚幻3引擎，Epic推动产业发展，保持技术领先的魄力值得赞赏。作为次世代游戏引擎，它不仅支持64位色高精度动态渲染以及最先进的动态光影效果，而且在室内外场景的无缝连接、刚体物理系统以及多个游戏平台网络互联的支持上迈出了革命性的一步。Epic的引擎开发重点不再是简单追求画面效果的登峰造极，而是为游戏开发者营造出更高执行效率的开发环境，并对不同游戏平台的联动以及网络游戏建设作出了前瞻性的规划。《战争机器》、《生化奇兵》、《质量效应》、《枪神》、《荣誉勋章 空降》堪称拥有深厚底蕴的虚幻3引擎一次梦幻般的集体亮相。况且，人们挖掘虚幻3引擎潜能的种种尝试才刚刚开始。

"看上去，引擎技术已经成为游戏产业的基础设施，而不再是一个前沿创新领域。对我们来说，最大的风险不是对引擎使用不够，而是对其依赖过大。"一些业内人士对于"众多厂商蜂拥进入游戏引擎市场而愈发忽视游戏内容"的状况感到忧心忡忡。《胜利时刻》就是一个鲜明的例子，这款使用虚幻3引擎开发的作品，整体表现堪称次世代游戏的灾难。瑞恩一针见血的指出："你可以用虚幻3引擎创作出《战争机器》这样的游戏，也可以轻而易举的毁掉它，这取决于制作者的态度。"虚幻3引擎无疑是次世代游戏的标尺，但玩家更关注一款游戏是否好玩。收购波兰制作室People Can Fly，被视为Epic提升自身塑造游戏内容能力的重要举措，这家位于华沙的游戏公司以充满奇思妙想，大魄力的《恐惧杀手》而享誉业界。

如果说凭借全平台策略，让Epic获得了关键一役的胜利，成为了游戏引擎市场的领导者，接下来的问题是任何有进取心的领导人都必须考虑的——如何扩大胜利成果？斯威尼和瑞恩将下一步棋押注在网络游戏市场。2006年底，Epic宣布在中国上海成立分公司，为亚洲市场提供游戏开发外包业务以及中间商解决方案。公司副总裁杰伊·韦伯表示，在中国招募开发人员平均月薪在4000美元左右，而美国这个数字则要高达9000美元，中国良好的开发环境是吸引Epic投资的主要原因，这一低调的回答难掩Epic觊觎亚洲庞大网络游戏市场的野心，在与SOE、Ncsoft这些网络游戏巨头通力合作的同时，大陆和港台地区的很多网络游戏公司已经同Epic上海签订了虚幻2或虚幻3引擎的使用合同。


▲id公司研发中的PS3、X360射击游戏《Rage》，将使用id tech 5引擎。



▲Epic上海的公司大厅。


▲Epic上海的接待区。

据悉，虚幻3引擎的授权费用均价在80万美元左右，一款使用虚幻3引擎开发的次世代游戏，可为Epic带来百万美元的直接收入。更重要的是，在次世代游戏主机竞争胜负未分之际，Epic不仅成为各大阵营拉拢的对象，也成为这场主机战争的直接受益者——无论结果如何。Epic和微软有着近十年的亲密合作关系，为Xbox系主机先后推出了数款独占作品，《战争机器》更是取得了仅次于《光环3》的销量与赞誉。同时，Epic宣布最新作《虚幻锦标赛3》将率先推出PS3版并支持PS Home，与索尼的合作成为业界关注的焦点。出于策略而非技术的原因，瑞恩在公开场合多次强调更注重画面音效表现力的虚幻3引擎不会支持Wii，不过近日他又透露，一家游戏制作商已经购得虚幻3引擎将用于Wii平台一款游戏的开发。

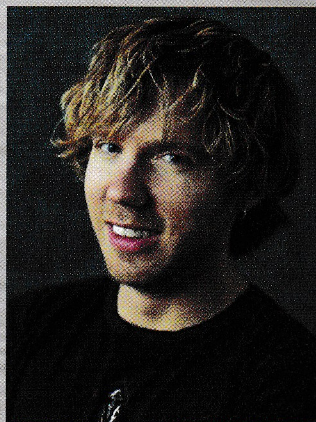

▲虚幻3引擎授权作品《荣誉勋章 空降兵》。


▲虚幻3引擎版本的发哥。

引擎授权业务顺风顺水，看似春风得意的Epic，还是遇到了一些令他们感到头疼的事情。今年夏天，日本Koei公司向媒体透露，由于虚幻3引擎在PS3上存在"某些运行问题"，导致开发中的PS3版乘速游戏《致命惯性》发售延期，对此Epic回应说，这主要是开发商对新主机不熟悉所致，并非是虚幻3引擎本身的问题。但他们很乐意为遇到问题的开发商提供技术支持。相比这段小插曲，硅骑士起诉Epic没有按照合同履行技术支援服务，导致开发中的X360游戏《救世魔神》难产的诉讼，在业界掀起了轩然大波。Epic则针锋相对的反诉硅骑士没有支付虚幻3引擎的授权费用。最近，两家公司高层在法庭内外上演了唇枪舌战，硅骑士总裁丹尼斯·亚克表示："他们过于狂妄自大，我相信正义终将得到伸张"。瑞恩则反击说："凡是购买我们引擎的公司，都很愉快，而且做出了很好的游戏，我不明白(硅骑士)出了什么问题。"无论这场诉讼的结果如何，对于规范当前引擎授权市场的规则都是利大于弊的。

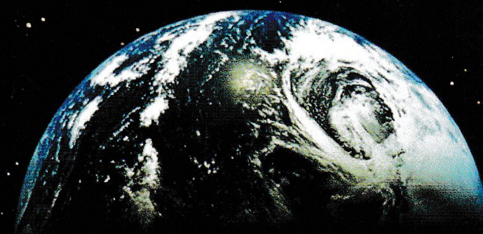
如果说当年市场和舆论对刚出道的Epic保持了足够的宽容与耐心，那么，现在身为业界领导者的Epic的一举一动则被关注、放大甚至曲解，这是Epic必须正视的"负担"，更进一步讲，Epic将要直面来自四面八方的挑战，残酷的竞争将继续下去。像Gamebryo、Jupiter这类颇具潜力的引擎已经拥有各自稳固的用户群。德国公司Crytek研发的CryEngine 2也被人们寄予厚望，该公司开发主管哈洛德·席勒谈及与虚幻3引擎的竞争，却显得小心翼翼，"我们和Epic面向不同的市场，虚幻3引擎更加全面，而CryEngine 2在自己的领域表现的更精深。"最大的威胁依然来自老对手id，其研发的下一代3D引擎id Tech 5，将同Epic酝酿已久的虚幻4引擎展开激烈的正面交锋。

纵观Epic的发展历史，这家公司在关键时刻总能做出正确判断，事实上，他们也没有经受过什么明显的失败，这让他们视野上的盲区不可避免。布莱森斯基曾说："当我们专注、有动力并齐心协力时，我们将能创造奇迹。"但真正的问题是，通常人们并非遗忘这一点，而是不再相信它。面对类似的疑问与担忧，始终对技术革新，发掘人材保持充沛精力的斯威尼，重提这个行业的根本精神——再次开始，尝试新的东西，和寻找一个新问题的答案，"这就像做一道数学题，"斯威尼微笑的说，"你能体会喜欢做题人的心情吗？"


▲克里夫·布莱森斯基是很多年轻人的偶像。

年代纪

下卷 幻梦内核



是战场的咆哮卷起了人兽神魔之间的混战？是无垠的宇宙被阴谋和爱情的戏剧粉饰？是一篇如歌的精灵咏叹？还是一本阐述生命本源的古老卷轴？

因为人类的能力有限或者说能够开发出的潜在能力有限，对于未知的世界总是充满着无限的向往，因此，一切文学和艺术的载体总是从现实出发，最后朝向的目的地无一例外的都是寄托着人类激情的幻想。

作为虚拟现实的特殊娱乐样式，游戏从诞生的那一天起，便注定会将幻想作为自己的主旋律，一次次地在游戏中构建栩栩如生的虚构世界，一次次让惊天地泣鬼神的奇迹发生在凡人身上。而穿过这些五光斑斓的幻想时空，我们尝试着将这些奇幻的符号解构，却会发现所有涌动着奇思妙想的天外之物，都是我们记忆中过去和现在世界印象的一个温暖留存。

■文／Silence

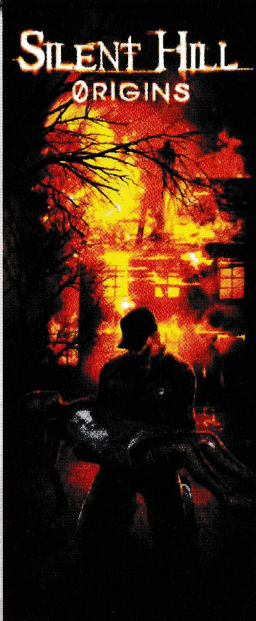


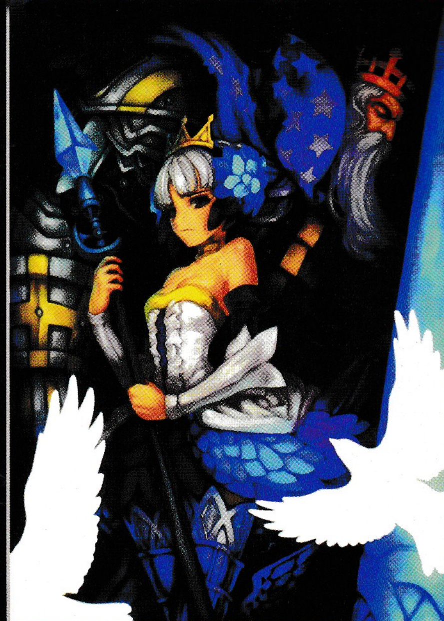




第三部 剑与魔法

第10章 起源





对于世界起源的描述，是每一个幻想游戏都要首先面对的问题。无论我们的游戏制作者将多少幻想和虚构带入到游戏世界中来，原型却总是我们的母亲——地球。而相对于冷静客观的科学，创作者们更青睐于带着更多蒙昧和猜测的世界起源神话，并且将这些固有的神话影子直接纳入到游戏的世界观中。

正如同多民族的文化在其根源上总会产生着惊人的巧合一样，有关于创世神话，我们也可以同样归纳出一个相似的轨迹。无论是上帝创造世界所用去的那六天，还是日本神话中大神用长矛搅拌而形成的一个泥淖般的世界，我们赖以生生不息的大地，却总是混沌的产物，而最后总要靠一个伟大的人格个体去剖离出我们的地表源泉。

由于人类的渺小，视野很难穿透天空与大地，所以几乎所有的神话都将地球作为一个宇宙的核心，或者根本没有意识到宇宙存在的现实。但其中也有少部分属于例外，比如印第安神话体系中，就是将宇宙存在当作一个前提。而一些地域性民族神话里，对于世界起源甚至文化起源都刻意地表现出了回避。

相应的，以英雄和神佛作为主要内容的希腊神话，对于创世的传说提及的并不是很多，而大地之神盖亚和众神之母卡奥斯(混沌)的名字，却反而成为大多数游戏所通用的一个基本名词。即便是作为游戏中某一个角色的名字，获得卡奥斯之名的一般也都是洞悉真实秘密的关键性人物，比如《异度传说》里具有着超能力的少年卡奥斯。而类似于《风色幻想》中破坏神卡奥斯的设定也比比皆是。至于象征着生命之脉的盖亚，则是大部分游戏创造者所不敢逾越更改的铁则，很多作品更是将盖亚大地直接作为标题。

值得一提的是，相对于希腊神话对西方文明至深的影响，北欧神话更具传奇性的色彩在某种程度上，也更容易受到游戏创作者的推崇。北欧神话的世界起源比之其他较为温和的创世神话，有着更为蛮荒和人类原始暴力的特质。

洪荒时代，一片混沌的天地中，横亘着一条巨大的金恩加鸿沟，鸿沟北方的冰雪之国尼布尔海姆和南方的火焰之国摩斯比海姆，在冰与火的循环作用下，诞生了最初的两个生命：母牛奥都姆布拉和始源巨人伊米尔。伊米尔以母牛奥都姆布拉沿着四条沟淌下的乳汁为食，强壮的他在一次熟睡中从双臂和足底生下了三个后裔，并且从双臂下诞生的这对夫妻繁衍出了无数巨人，成为世界最初秩序的统治者。母牛为了寻找作为食物的盐粒，终日舔食着冰雪，终于有一日在一颗覆满冰雪的岩石下舔出了众神的始祖布里。延续着布里强健体魄的儿子博尔，娶了伊米尔双臂下那对巨人的女儿佩斯特拉，而他的三个儿子奥丁、威利和维叶最终成为开辟洪荒，建立新世界秩序的神祇。他们不满巨人们对世界形成的破坏，不愿意在黑暗寒冷和混沌的世界里生活下去，于是发起了一次推翻伊米尔的战争，并且最终杀死了这个庞大的巨人。

创造新世界的工作开始进行，众神将伊米尔的尸体进行肢解，用他的肉体填满鸿沟而形成大地，将他的骨骼造为山脉丘陵，把他的鲜血化为海洋湖泊，牙齿和零碎的骨骼造为悬崖和卵石，将他的脑壳抛上空中形成天空，而飞散的脑浆就飘散而为云彩。伊米尔腐烂的尸体滋生了很多有灵性的蛆虫，在受光面生长的蛆虫成为精灵，在背光面成长的蛆虫就变为侏儒。众神在侏儒中间挑选了四个用于支撑伊米尔脑壳化成的天空，并将他们取名为东南西北。而从海滩上冲来的一段栋树和榆树的断层，又使他们找到了创造一种完美生命——人类的材料。随着万物和生命的诞生，整个世界变得丰富和喧闹起来，为了区分阶级，宇宙被分为上中下三层和九个属于不同种族和地域的世界。而支撑和连接这九个世界的，就是一棵巨大的作为创造男人所用素材的栋树尤加特拉希。世界之树尤加特拉希维系着九个世界一切的生机，并且用三个树根连接着诸神国度、巨人国度以及冰雪之国尼布尔海姆，而三个泉眼不仅为世界之树，同样为整个世界都提供着源源不断的养分。

我们可以预见的是，如果把这个创世神话比较写实的绘为图卷的话，那么其中的过程必然是"少儿不宜"的，然而也正是这个完整严密的体系，构成了很多游戏世界观的整体。为大地输送养分的世界之树成为无数勇者需要保护和幻想复归的最后之地，而有着各种地貌和特征的国度，又天然地为游戏场景化提供了直接的素材。作为一切的本源，金恩加鸿沟代表着人类对自己诞生所必经的子宫和产道的记忆，就如同很多电影作品中，为什么总要将隧道作为揭示真相的最后屏障一样，一个空间或者心灵的通道，它所带来的新生和诞生的象征意义，也成为游戏中经常运用的一个符号。《寂静岭 起源》，在主人公特拉维斯收集到全部的Flauros之后，必须蹲下身去，爬过长长的甬道，随后才能打开最后的召唤之门，封印邪神萨缪尔，并唤来雪莉的新生。再联想到寂静岭的起源，同样是南北战争头蒙三角面罩屠夫大刀下亡魂的怨念所聚集，以及作为混沌朦胧的赎罪之地而产生的吗？

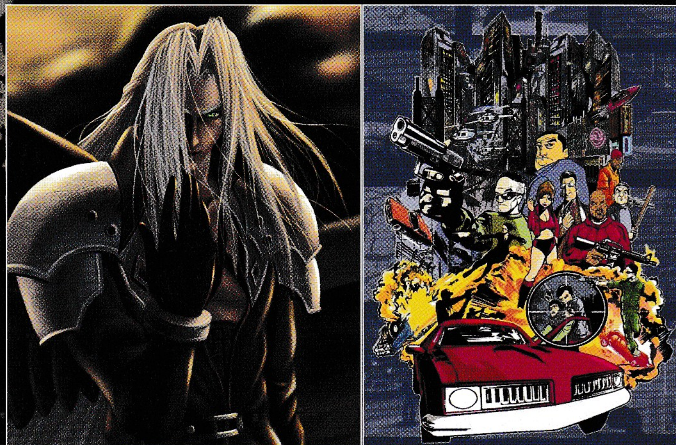
第11章 光与暗



正如同戏剧为了通俗和集中矛盾一样，对于游戏世界里的正邪二元，通常情况下也是简单的脸谱化和极端对立。正如同我们早早就将需要支持和需要颠覆的势力归为正义和邪恶一样，在描述正邪势力和人物的属性上，一般也用较能引起人直感的光明与黑暗来作其表征。

光明代表着开化和秩序，黑暗代表着混沌和破坏，而正如前文所说，大部分的创世神话中，世界创造的过程都是一个秩序推翻无序的过程。光明与救赎和创造划上了等号，与此相对应的，就是将白色作为回复魔法的主题。而黑暗由于其具有着掠夺和倾攻性的特质，也自然变为伤害性魔法的主题。这样的设定体现到游戏中，也几乎成为金科玉律，甚至当《信赖铃音》将光暗属性变化引入到战斗中时，同样很多时候光明与黑暗所带来的就是进攻还是回复的二择。

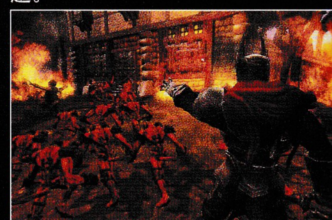
其实，具备良好故事性的游戏剧本，着重点并不在于光明与黑暗两方势力的对立本身，而是会将两个对立面转化的过程作为重点渲染和描述的对象。海上日出，先是由一两道光线刺破低沉的夜幕，仿佛打开几个缺口，并且将黑夜的伤口逐步扩大，终于慢慢更替为鸟鸣声



起的光亮；而每当夜幕来临，却总是不知不觉，甚至西边的晚霞还是一天中最为绚烂耀眼的时刻，随即淹没在了一片一片墨蓝中。游戏里也是如此，作为一开始弱势一方的正面主角，在不停的奔波和抗争中，通过场景和关卡的方式，逐步打开黑暗势力的缺口，并且在力量对比的转化当中慢慢完成对混乱秩序的清理和推翻。在这个过程中，犹如第一道初阳需要更多的光线齐心打开豁口一样，感动我们的永远都是主角身边那些值得信赖的亲情和友情。与其说，一个游戏故事的主题是描述主人公的成长，不如说成是描述主人公身边人际关系成长的主题。而优秀的游戏剧本，同样会摒弃脸谱化在反面角色身上的简单套用，而尽可能用人性的观点来描述他产生转变的悲剧根源，从而使反面角色同样产生唤起玩家同情和怜悯的形象价值。《危机之源 最终幻想Ⅶ》实质上真正的主人公，就是心路产生畸变的萨菲罗斯。来自于十年前的回忆，让我们深深铭记他的强大，他对克劳德实力和心理上的威压。而在这个前传的故事中，我们可以看到他身上具有的值得信赖、果敢、冷静的优秀品质，无数次战斗中，站在后方的萨菲罗斯都是扎克斯的信心源泉，而直到杰诺娃计划的进一步明晰，萨菲罗斯对自己出身真相的获得，我们对于他在7代故事里的霸气以及本篇中最后的暴逆，有的并非憎恶，反而是深刻的同情。

也许萨菲罗斯并非游戏历史上第一个出现的，在人格复合的艺术原则下创造出的成功反派，来自于《梦幻模拟战》里有着浩然忠义之气的里昂以及更多个例子，都让我们记住了更多个令人尊敬的黑暗势力人物的名字。而随着游戏题材的一再拓宽，玩家自己的能动和选择，使传统的光明与黑暗的对立也不再是绝对的主宾地位，无数款游戏中玩家都可以自行决定走向光明路线还是黑暗路线，甚至还出现《横行霸道》、《霸王》、《勇者别嚣张》这样运用逆向思维，完全使玩家站立于反面的游戏。

互动是游戏的根本和一切，它并不像文学或者戏剧，甚至不像同样作为娱乐艺术的电影，它未必要背负很多教化向善的责任，它的价值的产生也完全不是建立在对人性道德标准的取舍之上的。正相反，强调代入感的极端就是模拟和放大了人性中恶的一面，在游戏宣扬的暴力之下无法正确地处理好现实和虚拟世界中的道德行为底线，也确实给整个世界制造了不少的悲剧。从这一点来讲，光与暗的选择，光与暗的取舍标准，同样也是游戏制作者一个该引起思考和重视的课题。



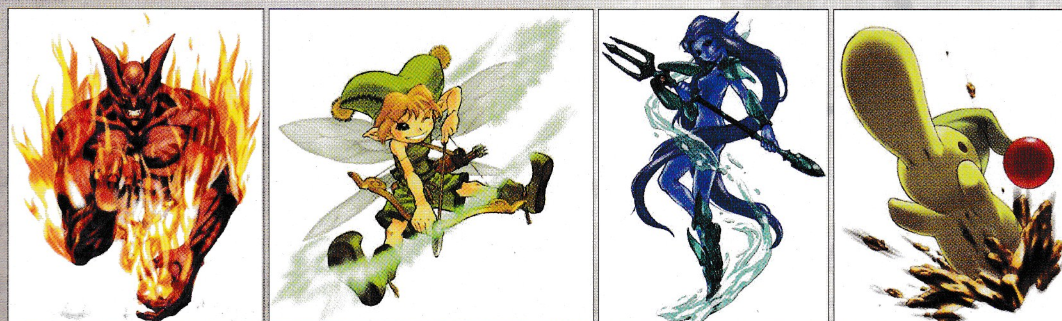
第12章　元素

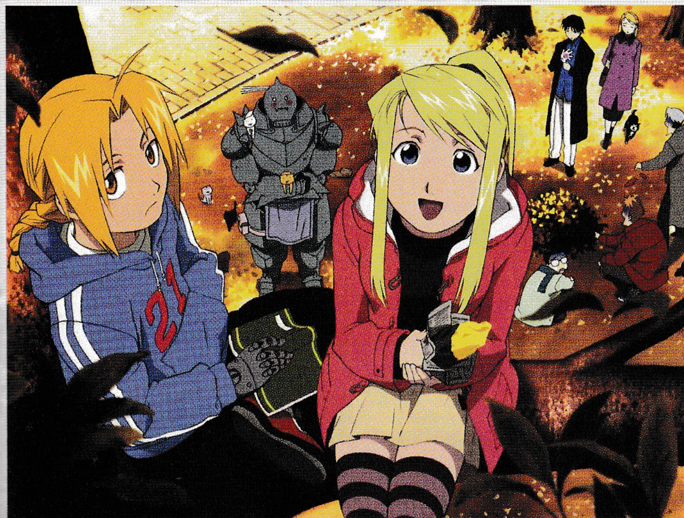
"风未动，只是你的心在动。"

无论来自于这样的禅语或神学语言有着多少的美感，我们所身处的都是一个物质的世界。苍茫的大地，萧瑟的西风，炽烈的火焰，奔腾的河流……身边的一切物质都构成我们所赖以生活的最基本的环境，对于物质的了解需求是人类自远古以来就一直存在的向往，冰冷的物理或化学公式永远都不能代替我们对物质所产生的力量进行美化和冥想。所以，一次次的，我们都将世界的本源解释为某种物质，这种物质产生了我们人类始祖的母体，有意思的是，在远古人的幻想中，人类的始祖居然是可以诞生在一切物质中间的。

对于远古的人类来说，使自己跨越出生食动物性质的火，无法缺少但在不知不觉中会带来潜在危险的水，拥有着自己生存所需要一切养分和空间的大地，以及总在悄悄改变着季节和环境的风，是他们最迫切也最重要的需要去尽早了解的事物。在为了解而付出无数代价的过程中间，人类逐渐总结出一些经验，并且逐步查明了这些物质之间互相依赖或者互相排斥的关系，由此而形成了最原始最朴素同时又是最正确的自然法则。时至今日，科学的不断进步，证明各种物质之间，即便是在相互排斥的物质之间依然存在着衍生或者共存的可能，然而古人为我们总结出的最基本的相生相克的原则却成为颠簸不破的至理成为游戏世界经常的法则。几乎每一个玩家都可以熟练的背出土克水、水克火、火克风、风克土的规则，而作为游戏当中固化的参数，没有机会也没有必要去考虑自然界中一些逆反现象的产生，比如过少的水非但不能灭火反而使蒸发后得到氧气的火焰加快蔓延的速度，比如看似会被地面阻挡的水流会造成水土流失一样。可以说，远古哲学当中对于物质的简单归纳，正好符合了游戏参数中单一、固定的标准要求，所以也一再成为角色扮演或策略类游戏里最重要的内容。

与此相对应的，古人对于自然物质的有限了解造就了他们采取同样原始和形式化的手段，来加强对物质的运用。从最原始的钻木取火一直发展到炼金术的产生，原始人类对于自然物质的非科学运用，总是希冀着能够获取延长自己生命的力量。这种不科学的方术虽然也造就了很多浪费资源甚至危害人类本身的神秘学的产生，但是它们所产生的影响在人类文化史和物质文明史上的作用也是无比突出的。中国的道士和埃及的祭司是最热衷于通过提炼药物来追求永生的人群，虽然没有留下任何成功实例，但是这种对铅汞丹黄之术的研究，却造就了火药的产生。起源于美索不达米亚的占星术沿用了亚立士多德这位伟大的炼金术士的元素学说，认为宇宙中所有的天体都对人类的活动产生着影响，而后世的炼金术士更是认为要炼金取得成功，必须在天体运行至某个特定位置的时候，而这个规律又逐渐和月球引力产生的潮汐以及女性生理周期的发现取得了联系。阿拉伯的游牧民族将炼金术进一步的简化，提出所有的金属都是由硫磺和水银构成的理论。中国的炼丹术以火药的方式传入阿拉伯，由此产生了一千零一夜青春泉传说的由来，而在1455年流传于佛罗伦萨和威尼斯的一本赫姆提卡文集提到了大量的炼金术、占星术以及相关的魔法用具和符号，俨然成为现在幻想类游戏元素的一本最原始的教科书。炼金术曾经创造出了多个和我们息息相关的发明，蒸馏术、现代化学的基础以及酒精的提炼方法。值得一提的是，由于炼金术本身所存在的一些神秘性和易被人排斥的异端性，炼金术士的活动场所总是被描绘为阴暗、潮湿的小木屋，四周充斥着各种动物的骨骼标本和奇怪的器具，而屋中也总是弥漫着不知名的烟雾。炼金术曾经几度被作为排挤和打压的对象，相关的术士在常人的眼里也是敬畏和厌恶的混合体，但是从远古到中世纪，炼金术对于创造财富和延长人类有限生命的鼓吹，也使比一般民众更害怕死亡的统治者屡屡将永生的





希望寄托于其上。其中不光有秦始皇派遣下的五百童男童女的哀嚎遍布的海岛，同样有极端如欧洲的红胡子二世专门为失败术士准备的绞刑架。为了自己的安全，也为了加大人们的敬畏和盲从，炼金的神秘化进一步加深，故弄玄虚的符号和形式反而成为后世人们对炼金术最主要的认识。

实际上，任何神秘科学看起来背离我们现代社会的文明科学，但是其中许多无法解释的原理又同时被融合进科学中，而为人类提供着有效的帮助。占星术既可以被当作吉普赛人的占卜，又可以被提升为数字命理学的科学名目，而盛行于20世纪中叶的精神病理研究也用到了炼金术士的唯心理论甚至招魂术。

游戏，在绝大多数的场合下，所要创造和再现的都是一个唯心的世界，虽然有着越来越多忠实再现唯物科学的游戏出现，但是出于一个幻想的源泉，玩家所乐于见到的游戏世界，同样也是充满着这些原始神秘科学的世界，正如本章节一开始所提出的那样，神秘科学可以完全不产生作用甚至荒谬和危险，但是这种形式化的外表又是一件为唯美产生可能的外衣。游戏离开各种数据，离开各种表面化的形式和规则，就容易失去自己的生命力。所以，对元素的重视程度，不但是很多游戏加强趣味的有效工具，有时甚至能够成为一部游戏全部的内容。

第13章 刀剑

无论现代战争的炮火纷飞和器械发出的咆哮能够点燃多少爱好者的热血奔腾，我们对于血脉贲张的斗争本能的赞誉，都无一例外的给了冷兵器时代。比起军装的迷彩，健硕的肌肉和飞溅的血沫总是能够唤起我们身体深处对野性暴力的呼唤，铿然声响的刀剑交锋声，在我们的耳中，也总是充满着乐音一样的韵律。

兵器作为战争的工具，曾是人类捍卫自己一切财产和尊严的保护，人类对于武器的重视和信赖，逐渐超过了杀戮和防卫的功利性，甚至开始作为力量的源泉和信奉的教条。翻开每一部世界神话或者历史史籍，对于传奇兵器的记载总是要占据着不少的篇幅。干将莫邪的传奇、村正正宗的传说，以及石中剑的浪漫，都是游戏永远不可或缺的典故和内容。而像《灵魂能力》，因为有了邪剑和灵剑传说的背景，也使格斗游戏这类天生就不擅长构建故事的类型获得了一个深化世界观的机会。

其实，我们反思一下，兵器的威力的大小完全是出自于人类个体能力的发挥，任何的玄兵神铁在凡夫俗子手上不过是一块力量有限的金属，而在英雄和天神的手上，这些兵器就具备了翻天覆地甚至颠覆世界秩序的威力。然而，更多时候，我们所看到的，都是得到了利器之后的人类产生了脱胎换骨的变化，从而获得了成为救世主的资格。刀剑的力量不但改变着人的能力，甚至在很多场合下，它们所内在的神秘力量还能起到侵蚀思想改变人格的作用。很多反面人物的悲剧就来自于他们对力量的极度向往而造成的理智失控，加上黑暗武器所具有的邪恶意志的蛊惑，最终走上了与正面主人公背道而驰的道路。值得一提的是，正像武器的正邪总是需要两个对立属性的存在一样，借助刀剑而完成的不同人格经常会以一种较为密切和接近的关系作为戏剧的开始，他们或为兄弟、或为父子、或为伙伴甚至情侣，在千万个容易产生误会和分歧的细小事实面前，对不同的力量引诱打开了心门，从而走上令人唏嘘的对立之路。

兵器的形成远远没有人格的变化看来如此的容易，我们接触到任何一个历史或者虚构的兵器传说开始，就知道千锤百炼是它们产生的根本。当越来越多的游戏将强化武器作为乐趣的所在，我们也在不知不觉中被缚入数据的陷阱，仅仅是几个参数的变化就拥有了化腐朽为神奇的力量，从而将我们的注意力集中在武器的强化上。我们很难说清，更吸引怪物猎人的是技巧的运用，是团体的合作，还是对器具锻冶强化所作的采集？我们也很难总结出，来自于三国和战国的无双勇士们，究竟是招式的合理使用还是取得最强武器更能左右玩家的热情。

正是因为有着这些脱胎换骨的过程，正是有着那么多可资参考的历史和神话的素材源泉，刀剑以一种铮亮的光芒和带着硬度的美感，长久驻留在了游戏世界当中，正如同主流的游戏永远离不开对抗和打斗一样，以刀剑为代表的冷兵器时代，是我们幻想世界中永驻的现在时。



第14章 龙蛇



来自于生物的本质，使人类无论如何都无法避免一个课题，那就是与自然界中其他生物和动物如何相处，如何调节支配或者被支配的关系。

西方神话崇尚母性的思想，使牛这种拥有着丰硕乳汁的动物经常被作为膜拜或者敬畏的对象，而在中国神话中，却是一开始就将蛇作为人类太母的形象。而对于龙这种幻想动物的崇拜和畏惧，在世界各种神话和传说中都达成了惊人的共识。

时至今日，我们依然没有完全确凿的证据来断定龙的起源，然而与大气形成说、云层假象说以及闪电形象说相比，将形象接近的冷血动物——蛇作为龙的标本，显然更容易得到大部分人的认同。然而由此一来，一个悖论也相应产生。人们联想到蛇，意识中升起的关联词不外乎潮湿、阴暗、致命、阴柔这些，蛇不光是人类害怕的对象，同时也是驱赶和仇视的对象。在多数人的心目中，蛇都是作为阴性的有害生物而存在，它更多会和阴谋、毒害、卑鄙等名词联系在一起。而考察一下世界神话和传说中，龙所具备的形象却是威严、雄魄和力量的象征，就算是有时作为勇士征服和消灭的对象，龙所具有的依然是压



迫和破坏性的大气，完全不同于蛇形象所带来的卑微。在很多的幻想文学和游戏世界观中，龙甚至还能成为主宰世界命运以及英雄领路者而存在，它们的威严和力量与天神一般无二，而除了《怪物史瑞克》当中那条对小毛驴神情款款的火龙以外，我们是很难有机会能看到阴柔形象在龙身上出现的。那么这又是怎么回事呢？

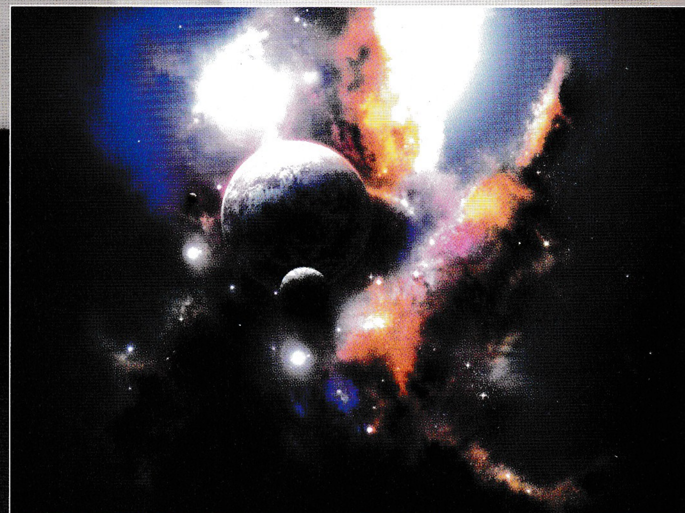
在中国的一幅原始壁画上，曾经出现过这样一个画面。一个象征着凤凰的禽类正在追逐着一个蛇形的生物。这完全颠覆了我们对于龙凤性别象征的传统，告诉我们至少曾经一度，龙被作为雌性的象征。虽然这个昙花一现的原始文物，并不足以作为推翻对龙这种虚构生物性别象征的断定，但是同样也在告诉我们，一个文化符号的背后，会存在着远古人类的多个幻想和寄托。

有意思的是，在游戏世界中出现的龙，竟然比人物更单纯地分列于正邪两个对立面上。作为正面角色出现的龙，或者作为骑士最值得信赖的伙伴驰骋天空和疆场，或者以超越人类的睿智和预言能力成为主宰世界命运的龙神。而作为反面角色出现的龙，它们和一般的怪物和魔物也没有区别，总是用咆哮和破坏来加深勇者的反感和憎恨，最后成为勇者功绩的战利品。比之武器，龙的出现所服务的都是出于主人公能力延伸或者障碍的需要，就算在《铁甲飞龙ORTA》中见识到了人龙之间令人动容的不离不弃，终究也难逃《龙穴》里天空遍布的飞龙的宿命，而成为人类有着灵性和协助力量的战斗工具。由此引申开去的，就是魔幻世界也永远无法缺少龙以及和龙形体接近的各种巨兽，而每每成为游戏中带来冲击性视觉体验的魄力象征。

以龙为标题的游戏数不胜数，而相对于斯派罗和阿贡这两个幸运儿，龙所带来的两个对立的极端形象也在游戏中被固化，直至《怪物猎人》中逐渐堕落为玩家兴奋点的追加要素和征服的对象，我们只能说，人类对于自然和物质有着真心的敬畏和崇拜，而对于同样吸收着氧气和水分的生物，人的支配和骄傲最后还是形成为一个牢不可破的桎梏。所以，在佛教孜孜不倦的诲人声中，在动物保护者声泪俱下的控诉里，每一天还是会发生那么多残杀动物的暴虐景象。而人类在破坏平衡的恶迹里逐渐遭到的自然环境的报应，依然无法使我们醒悟过来，懂得保护同类就是保护自身的道理。

第四部 未来

第15章 星际



自从人类诞生强烈的自我意识之后，和其他动物最大的不同就是学会了思考，并且幻想着自己可以永远的延续生命。过于鲜明和强烈的自我存在意识，使人类很难理解并且接受灵魂永远消失的客观现实，因此虚构出各种死后以及复生的世界。

现在造就了人类短浅的目光和各种互相伤害的行为，对过去的缅怀体现着人类最真实的情感，而对于未来，美好的希翼和对现实世界的不满总是会把真实世界的种种讯息予以变换和放大，由此而形成了我们最常见也是最迫切的幻想。

人类对于未来的幻想，首先最集中于对空间的幻想。人类不但是最向往自由的动物，同时也是最擅长用自己的自由权利来抹杀他人或其他种族自由空间的种群。当人类的足迹已经踏遍世界每一个角落，当过度污染的环境开始威胁人类自己的生存机会的时候，人类开始将目光投向地球之外的空间。星际旅行和宇宙大一统几乎是伴随最早的科学幻想而产生的，自由来往于宇宙间各个美丽的行星是当前全人类都在进行着的真实的幻想和努力，然而，对于星际的描述，我们的概念总是那么的狭窄，一个个星球在电影在游戏里，总无法逃脱地球翻版的局限，就算是以童话色彩描绘的马里奥畅游的银河，大大小小的星球依然是地球上各种生物场的再现。



人的认识是非常有限的，至今为止都无法解答无限和有限相对存在的概念问题，至今为止都无法研究出如果离开了水和空气生命究竟有没有办法存在的课题。因此，在异星球上我们所能见到的，依然是横亘的山脉，遍布的植被以及湖泊和河流。即便有时候出于个性化创造的需求，要表现出不同于地球的蛮荒来，到最后所能借鉴的，依然还是地球上所有的景象，或者是《铳梦》里工业的废墟，或者是《失落的星球》上的冰天雪地。

而借助着飞行器或者超越光速的传输，科幻中的人类可以在距离无数个光年的星球间任意穿行，甚至比描绘在地球之间旅行更为轻松。更重要的是，人类在地球之上的旅途充满着各种各样的人情世故和离合际遇，所以一再成为文学和艺术描写的对象，达到巅峰者如《失落的奥德赛》里的《千年之梦》，描述的一个个凄美感人的故事都来自于拥有不死生命力的主人公的旅途际遇，短暂的相聚换来的是永久的离别，穿透肺腑的感伤和怀念产生最大的感情力量。而在冰冷幽暗的宇宙空间里，旅途只是为了要达到目的地的一个工具而已，所以一般情况下并没有太多值得描绘的价值，也许只有《最终幻想Ⅷ》里诸神黄昏号飞船袅袅飞回地球的时候，在《Eyes on me》的感伤旋律里，斯考尔和莉诺雅无言相对却能化为玩家刻骨铭心的记忆，这个时候目的地和旅途本身都已经不再重要，无论起点和终点放置在哪里，娓娓叙述的都是两人心路的融合和苦尽甘来的真挚感情。

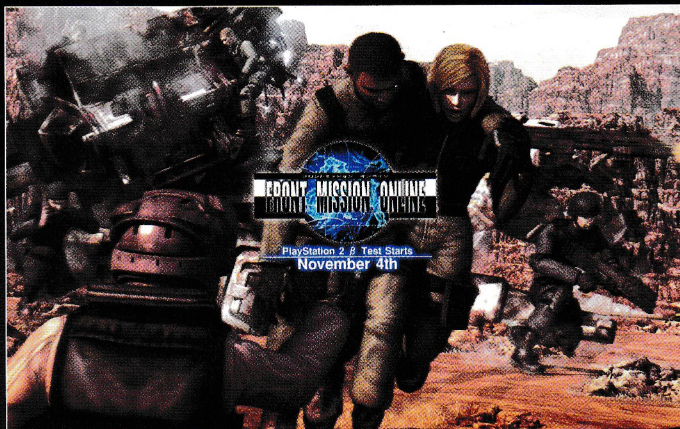
出于对外星球的不了解，人们对待星际更多的时候都是把它当作了扩大化的战场，和阴谋权术的舞台。

第16章 战争

正如同一切的神话和历史总要将人类生存和斗争的状况作为重点记录的对象那样，在幻想当中，缔造出无数个英雄形象的战争也是科学幻想不可忽略的主题。尤其是在游戏的世界里，科幻背景的描述通常状况下都是为战争提供环境的虚构和烘托，个人英雄主义的永恒主题在战争题材下最易于得到发挥。

游戏中对于战争的描写，实际上比较集中于对冷兵器时代战场的再现，即便是机械和飞行武器横行的未来战场，还是遵循着古代战场策略和排兵布阵的形式化原则。现代战争里的精确打击、电子战、情报战、通讯战、经济制裁战等等尽量降低伤害人数而扩大打击效果的手段，在游戏中很难得到再现的机会，这不光是表现形式带来的困难，更重要的就在于，玩家对于控制战局的成就感，是通过杀戮和破坏的数字成果来予以表现的。我们可以做个假设，比如将《前线任务》里战斗机器人的攻击方式改变为冷兵器的交锋，将各种装弹量和部件数据指标更换为弓箭和盔甲，那么这款游戏和《英杰传》之类的古代战争题材的策略角色扮演游戏还有什么区别吗？再进一步将枪械的交火方式换为武器攻防以及魔法运用，那么，同样又能轻易地变为一部《皇家骑士团》般中世纪风格的幻想战略游戏。

处在战争的大环境中，种种匪夷所思的科学手段都能非常自然地得到运用，而游戏本身所需要的多种风格的场景表现的要求，也可以借由战争而进行天马行空的并举和联想。值得注意的是，以科幻为背景的游戏中，对于人类生存危机以及地球资源枯竭的担忧是无处不见的，早有人统计过，在游戏的世界里，人类可能已经遭受到千万次的绝灭和清盘抹杀。在《辐射3》目前公开的概念性影像中，人类遭受绝灭之后的废墟和公车中形成强烈反差的怀旧音乐，产生了最鲜明，也最让玩家过目不忘的冲击效应。无数次，游戏的主人公总是要作为少数的幸存者，在战争的满目创伤下，一步步的力挽狂澜，而屡遭毁灭性武器打击得奄奄一息的地球，也总是会由于个人的力量，而得到全面复苏的机会。



我们无法忘记《世界之战》里描绘的人类对于末世的恐慌，当然，我们也会因为《太空频道5》里可爱的外星人而安然地接受一个奇妙的歌舞战场。和科幻文艺更多关注人类生活未来环境不同，科幻类游戏只对于未来的战争产生兴趣，并且将一切人性变换和科技假想的动力都建筑在战争带来的毁灭和拯救之上，从这个角度来说，游戏里科幻的题材还真是比小说和电影狭窄了很多。



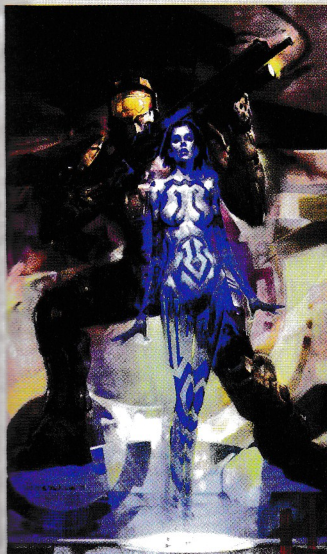
第17章 文明

同前所说，无论是奇幻还是科幻，游戏是为了提升玩家代入感的动力，而尽可能地改造着我们现实世界的真实轮廓。在这个创造的过程中，制作者借以参考的，只能是人类自身的历史和留下的文化遗产，任何的奇幻世界，总能在历史或神话中找到一个本体，而且我们更容易发现，将进行时描述为未来的科幻题材游戏或者电影，却总难免要回归到一个人类历史上的古文明里去。

从《异度装甲》直至《光环》，未来兵装和异星和族杀戮的战场，最后还是要进入到一个原故的遗迹当中，来自于古文明的一道枢纽控制着全部人类甚至宇宙的命运。而当玩家徜徉在遗迹当中，那些漫长而阴暗的甬道，那些神秘的符号无一不在重现着玛雅埃及等古文明的印记，也只有这类神秘而又熟悉的文明特征，才能使玩家获得更深刻的代入感。

实际上，未来科技和古代文明本应该是难以互相融合的题材，电影中一旦出现二者的重叠多半会落入史前统治者真相的俗套。但是在游戏中，简单地将两种看起来相悖的元素进行结合，所得到的效果却是经常要超过单一题材所带来的认同感的。《耶利歌》如果将射击和古墓探险者两部分内容单独分流，那么这分裂出的两部游戏相信很难令玩家留下任何印象。而正是各种未来科技的枪械和木乃伊、法术等古文明元素的幻想结合，才使这部游戏至少获得了氛围上的突出。同样，如果我们将那些巨大的异形带离《五十一区》的世界，这部游戏在射击要素和互动方式上的平庸更会使它丧失最起码的关注度。这个双方向矛盾造成的结果，就是费尽心思创造的一个未来假想世界，最后不得不抛下各种科技的外衣，让更具有幻想特质的魔法、咒术或精灵成为最重要的关键元素而在游戏后半阶段改写玩家的印象。

此外，也有像《新世纪福音战士》这样例子，将整个幻想世界的危机起源构建在与宗教相关的文明遗迹传说之上，其固有的文明符号的象征意义，也给人物的命运和心理世界创造了一个深邃而有待解码的外壳。



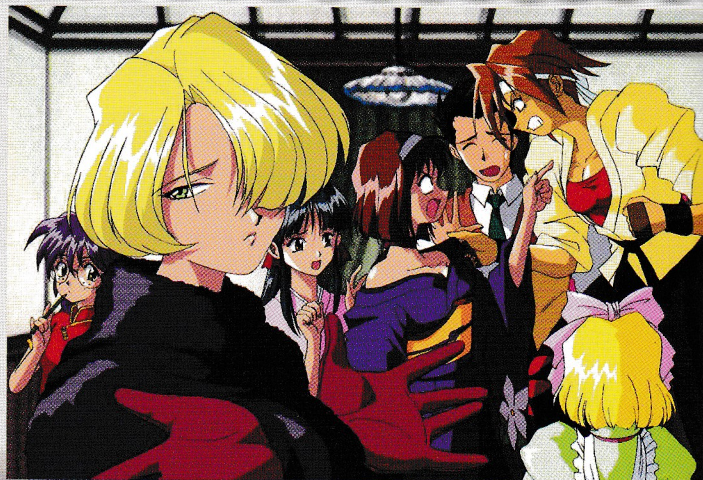


文明的形成，并非简单体现在物质或者精神文化的遗产上的，更重要的是，当时人们生活的态势，人类在当时自然环境下能动性的发挥，对于世界发展的理解和解释，每一个带有地域特征的社会风貌的细节，这一切的整体才是文明的全部内容。除了现实世界以外，游戏没有能力，也没有必要去完全再现过去失落的文明，出于对互动第一的要求，甚至可以忽略对未来构想的每一个环境细节的塑造和解释，只是借用了远古文明中那些最具有符号化的表征，为科幻的游戏描上一件文化的外衣，其后我们便可以心安理得地继续在这个生硬复合的世界里继续着杀戮和破坏。

第18章 异化

从某种原则上来讲，一切的科幻题材所指向的时间背景都应该是未来，而不是现在，更不应该是过去。但是，在创作过程中，游戏或者电影的工作者也经常将目光转向正在逝去或者已经逝去的年代，以另一种复合原则创造一个来自于过去的科幻世界。

《生化奇兵》作为2007年最受瞩目的原创游戏，实至名归的获得了Spike TV年度最佳游戏大奖，除了游戏本身极高的素质以外，也正是该作浑然天成地将上世纪四五十年代美国社会图景和机械时代幻想完美结合的效果体现。而翻开我们的游戏历史名录，我们会发现，同样采取将时间设定为过去，但世界观完全体现为未来科学幻想的作品大量存在。其中最著名的一个例子就是“《樱大战》系列”。实际上，如果把《樱大战》的时间背景设定为并不遥远的未来，想来玩家也不会有什么突兀的感觉，而对于机械战争的描述以外，这部作品甚至还结合了日本神道教的某些元素，只是在游戏化的假想世界里，这一切都不会产生彼此不可相容的矛盾。



复合原则的做法就是将两个原本没有关联的元素进行有机的组合和再构成，正如同创作丰满性格人物的做法是将看似矛盾的性格面集合到同一个人身上去一样，游戏世界的复合即是将两个相异甚至相悖的世界和自然环境拼凑到一块，由此产生的强烈反差和多元化的游戏样式的表现，会脱离开游戏题材本身的单调和狭窄，获得完全崭新的体验。

如果做一个调查，统计一下大部分《忍者龙剑传》的玩家最喜欢哪部分的关卡设计的话，相信一开始最具有复古意味的忍者村会是很多人的选择对象。城市街道，坦克飞机，这些现代的器具看起来和神秘飘逸的忍者如此格格不入，然而假设完全抛开现代的背景，《忍龙》所带来的除动作性之外的魄力也不会像现在这样突出了。同样，魔人但丁如果不是穿着一身皮衣，并且结合快枪点射的潇洒动作，那么翻转腾挪之中与魔物的对峙也只是复制了一遍同类的题材而已。





很多人在刚开始进行《刺客信条》时，很不习惯并且反感有关于记忆提取的科幻背景，想不通一个中世纪刺客的故事为什么非要罩上生硬的科幻外衣。但实际上，这部略嫌单调的游戏，如果不是有这部分情节的间理，可能更容易让玩家厌倦千篇一律的任务和熟悉后变得累赘而不再赏心悦目的中世纪风光。

从这些例子，我们可以看出，作为未来幻想题材的游戏，由于再现环境的参照物的缺少，一个最常见的手法便是将两种时代特征予以结合，有些作品更是利用轮回转生的概念，将古代、近代、现代和未来等多个时代进行大杂烩式的拼盘，目的也只是使日益缺少变化的游戏题材能够得到有限多元化的机会罢了。

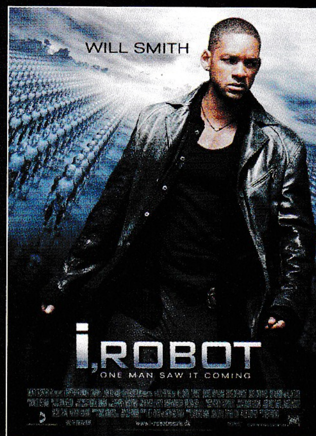
第19章 机 械

这里所指的机械，主要是指机器人。

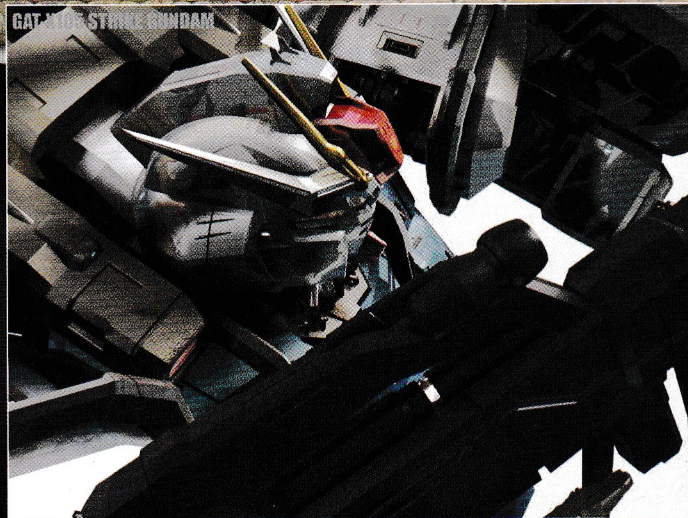
作为动画中经常出现的主人公，机器人同样得到了游戏的青睐，不知道有多少玩家沉迷于机器人的世界，而Banpresto依靠日本动画里机器人大杂烩的作法，打造出了一个几乎永远不破的金饭碗，可见这些铜头铁臂造就了多少玩家的疯狂。

其实在机器人题材的游戏或者动画片中，玩家和观众已经很难说清究竟是帅气而威力超群的机器人本身，还是机师人物的个性更吸引着他们。作为最忠实于人物的同伴，机器人拥有着人类无法达到的破坏和战斗能力，虽然他们的强弱依然还是要依靠操纵者的发挥，但在机器人迷眼里，每一个知名机器人都是完美的个体，他们的动作和行为最大限度地和人类进行等同，就和战场上以一当千的战士一样受到尊重和疯狂的追随。甚至有的时候，机器人自身被直接赋予活生生的人格，不但体现着人类一切的优缺点，更具备着优秀人类的精神和思考能力，打不破的躯体也使他们获得了更为强大和更令人信服的生命力。《变形金刚》跨越过二十载持续的走红，除了他是一个将两种玩具有机结合并且多种样式炒作的成功商业典范，也和金刚们身上所体现出活灵活现的人类性格而不可分开的。在《变形金刚》的世界里，人类反而变成了附属和工具，拥有着丰富人格和更强大能力的机器人已经完全可以取代人类在这个虚构世界的价值。虽然麦克尔·贝和电视动画版的编导们努力强调着人类作用的存在，并且生硬地将个人英雄主义的命题塞到作为附属的人类身上，但观众关注的却只可能是这些熟悉而亲切的铁皮人的名字。再联系到《我，机器人》等等机器人相关题材的影视作品，我们可以发现，创作者在对待机器人的态度上远比对待神化的动物来的宽容，他们眼里机器人虽然有着推翻人类统治的潜在威胁，但同时又是英雄形象的最完美诠释者，所以相关题材的动漫影视作品和游戏的不断涌现，也就不足为奇了。

对于游戏制作者而言，选择机器人作为塑造的对象也能够带来更多的便利。首先是对于机器人能力数值的强化无论如何都要比人类个体用数值来体现成长更令人信服；其次机器人所具有的四方体外形，也使他们的动态描绘比人类更显得自然；另外，机器人具有的可以忽略性格的特质，使他们更方便地被融入到各种游戏类型当中，无论是格斗、射击、动作，还是竞速、冒险，都能看到机器人的影子，他们可正可邪，可作为主角亦可成为从属，最大限度满足了创作者利用角色典型的自由意图。最后，对于游戏公司的市场化运作，机器人题材的游戏也最容易得到衍生价值的利用，相关的周边和玩具最有可能成为爱好者的收藏，而一个机器人作为主角的游戏，在解决续作出场背景上的解说，也不存在多少难度。这也正是机器人题材游戏泛滥的根源。



除去机器人以外，游戏创作者对机械设定的最大热情经常体现在交通工具上。我们可以接受没有陆行鸟、没有莫古利的《最终幻想》，但我们大概很难接受没有飞空艇的《最终幻想》。交通工具作为角色扮演类游戏一个重要的场景转换工具和人物调整状态的基地，在游戏前期获得时是玩家成就感来源，而很多角色扮演类游戏随着进程不断强化交通工具设施的做法，也将成长的要素扩大到了人物之外的范畴之上。而即便是在《光环》、《德雷克的宝藏》这样不同类型的游戏里，交通工具的加入所起到的作用，更是能够丰富游戏的样式，而在大体相同的单人流程中间增加几个操作快感的亮点。另外，游戏中出现的传送装置以及合成装置的机械设定，不但能大幅减少玩家同一地区频繁移动的单调，提供装备强化的便利，其本身也是游戏背景和趣味性的一个有机组成部分，《生化奇兵》里的终端侵入，《瑞奇与叮当》中的解码器谜题的破解，都让玩家得到改变玩法的机会，从而大幅度加强游戏的耐玩程度。



第五部 结语

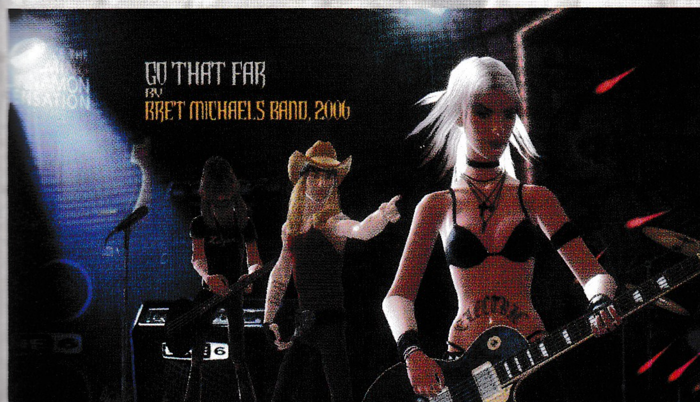
第20章 细节的力量

有一本书的名字叫做《细节的力量》，他告诉我们在文艺创作中，注重细节的严谨态度，是一个将会决定着自己的艺术作品具备多少生命力的重要课题。很多艺术乃至于工业创作者也都在他们的经验谈中提及细节所可能产生的力量和价值。

反观我们的游戏世界，在很多情况下，注重细节所带来的成效和回报也远远比概念来得更为重要。一款系统完全创新的游戏可能会因为过于超前的理念而得不到玩家的认同，那么除了要检讨自己的游戏理念是否适用于针对的用户群体以外，同样也要检讨一下在游戏细节再现上的认真程度是否也达到了合格的要求。游戏是人机互动的娱乐样式，游戏能够给玩家带来快乐，除了本身的趣味性以外，界面的友好和人性化通常也是相当重要的组成部分。《源氏 神威奏乱》这款游戏平心而论，素质上并没有太大的缺陷，但是为了突出表现大比例人物的魄力，而完全无视给玩家带来困扰的严重视角问题，使这款游戏的风评直线下降，成为同类动作游戏的反面教材。同样，很多游戏制作者在运用到新的制作理念的同时，光顾着提供给玩家求新求变的操作体验，却完全不顾玩家的适应性和应有的操作选择，也在一定程度上削弱了游戏的流畅性和降低了玩家的耐心。《龙穴》操纵六轴来控制飞龙的游戏方式虽然可以给玩家提供前所未有的操作趣味，但是游戏中本身固有的物理惯性和六轴所需要的反映时间和精度，都在无形中加大玩家的适应难度，而像《天剑》、《瑞奇与叮当》里可自由关闭的六轴功能的设置，仅仅是一个人性化的细节却已经体现出不同制作团体在如何贴近玩家方面的经验差异。

《Wii Fit》已经用目前的销售佳绩为任天堂的创意能力作了最好的证明，而每一个正在用这块平衡板锻炼的玩家，除了留恋在从未有过的新奇游戏体验之外，每一个锻炼或游戏项目直观的引导界面和没有任何上手门槛的简易操作方法，也使玩家在锻炼之余获得一个最愉快的亲和印象。

而同样来自于成功系列品牌的游戏，《吉他英雄Ⅲ》虽然在市销售上的业绩有目共睹，但是由于制作团队的变换，一些内在的交互细节感觉是有所削弱的。与音乐相配合的键位排列，比起前两作，有了一些生硬，音乐游戏内在的节奏与按键位置的配合体现得没有上作理想。这代表着新制作组在音乐节奏方面的领悟能力需要得到加强，此外，他们似乎也忽略了并不是百分百的该作用户都会用仿真吉他来操作，不如前作的内在按键节奏流畅度，使手柄用户更容易产生手指疲劳的现象，这一切都是把握细节能力的差异所造成的。除了界面和操作的人性化以外，这篇文章其实通篇也在阐述着游戏在环境要素细节上需要做到的细致和认真。随着游戏制作科技的高速发展，游戏世界所体现出的逼真程度得到了持续的加强。与过去相比，创作者更有余裕来解构和再现一个虚拟的世界，而玩家比起以前，也得到了更多通过细节来验证游戏真实程度的机会。



时常听到一个荒谬的说法，那就是机能的进步只是带来画面的进步，而没有带来游戏趣味性的进步。得出这个结论的通常是没有机会或者刻意回避虚心领略高端平台所带来不同游戏体验的部分单主机用户，视而不见和缺乏了解造成了这种错误的认识。而对于一个处在游戏科技高速发展中的开发者而言，他所面临的课题永远都是如何提升游戏表现力和互动性之上。《使命召唤4》的优秀除去精湛的关卡设计能力之外，在视觉和演出效果上淋漓尽致的表现也是它一个重要的原因。是的，就类型而言，《使命召唤4》并没有跨出主视角射击游戏的范围；是的，《使命召唤4》本身也没有产生太多过于新奇的操作体验。但是，每一个进行过这款游戏的玩家，一定会为逼真的代入感和震撼的视觉体验而动容。当一口气破关之后，对流畅的关卡设计几有回味的同时，那一个个冲击性的场面也将长久逗留在玩家的印象中，而让一些相对平庸的同类游戏更加失色。《未知海域 德雷克的宝藏》也是如此，游戏本身在保持相当的爽快感之外，实际上可开拓的要素还有很大的余地，然而强大机能支持下，游戏中所体现出的无比真实的环境也会使玩家得到真正身临其境的感受。







如果游戏的乐趣仅仅来自于操作的话，那么游戏比之于运动，有什么更大的优势呢？如果游戏的综合乐趣当中，视效环境和互动要素的加强都可以忽略不计的话，那么我们是否可以说，游戏的科技停留在《pong！》和《太空大战》就已经足够了？

我们在游戏上得到的决不仅仅限于简单的休闲和放松，不然也不会产生诸多如即时战略、模拟经营、动作冒险等繁复的游戏类型。很多时候，游戏让我们念念不忘，让我们深切感动的恰恰就是看起来游离于游戏系统之外的东西。我们在游戏的天地里寻觅真实生活的一种虚拟方式，我们在游戏的世界里体会到一个个逝去或者正在逝去的年代。比之于电影的观众，我们无疑是更为幸运的族群，因为我们有能够在虚拟世界中自由漫步的权利，那一个个鲜活的情境，那一道道真实的侧影，以及那一段段流金岁月和传奇年代，都成为我们成长过程中放飞的羽翼，将我们载向梦幻般的完美国度。



■文／十大恶劣天气

Sam Fisher和他的“朋友们”

——《分裂细胞》全系列人物志

真实与虚幻——关于“第三梯队”

第三梯队（Third Echelon，下文简称3E），是整个《分裂细胞》故事发展的平台。在文章的开头，让我们首先来揭开这个神秘组织的面纱。

第三梯队

3E是汤姆·克兰西根据现实中存在的“梯队”组织（ECHELON）设定完成的。“梯队”是NSA下属的电讯监听机构，冷战时期负责监听包括北约盟国在内的军事通讯。911事件后，由于《爱国者法案》生效，其职责扩大到对国内信息的监听。《越狱》第二季中两兄弟苦苦追寻的总统电话录音，正是这一组织内部的一个分析员偷偷下载的。

“梯队”的监听范围遍布全球，据法国《世界报》报道，去年全球电话通话时间达1800亿分钟，其中十分之一的通话曾被NSA的3万多名特工监听过。NSA总部还有数台超级电脑，负责对包括电子邮件、传真、手机短信在内整个民用信息流进行关键字过滤，一旦发现有“危害国家安全”的信息出现，即转交由专人负责进行分析。

“梯队”这种地毯式的监听措施，本质上依然是被动信息搜集，真正关键的信息，绝不会以传统通道进行传播。而克兰西所设定的“第三梯队”（下文简称3E），正是要得到“第一梯队”通过电信监听所无法获得的信息，即采取所谓的“物理获取方式”。就《分裂细胞》游戏中的表现来看，很容易会误认为3E是一个以致命方式终结恐怖分子的组织，因为每一作中都有一到两个穷凶极恶的恐怖分子在幕后操控毁灭世界的计划，而事实上，Fisher的主要任务，是获得那些被隐藏得很深的情报。通常他采取的措施是种木马、暴力破解、偷窃磁盘、上传数据等方式。当然，恐怖分子也不会乖乖地把信息放在电脑桌面上供人自由下载。在《混沌理论》中，关键信息居然存在一台计算机古董中，使得3E的黑客高手Anna都无法以正常方式破解。他们还会将信息存放到巴拿马的主保险库，或者印尼的深山老林中，以物理方式彻底与外界隔绝。而这些通过“物理方式”获得的珍贵情报，也是3E一步步揭开幕后黑手真面目的关键武器。

3E的职责可以概括如下：

——不惜一切代价获取对美国国家安全有重大影响的信息

——保护对美国安全至关重要的国内信息系统

——将所有任务在公众视线以外完成

——在情报真空区，以黑色手段完成一切任务

编制

由于隐秘行动的需要，3E的编制不大，但各个岗位上都需要能独当一面的精兵强将。外勤任务中由一名行动协调员（Operations Coordinator）全权指挥，统领外勤人员、黑客、研究员和智囊团，系列1—3作中，担任这个角色的就是我们熟悉的黑大叔Lambert。在指挥官离开3E本部的情况下，会随身携带一个便携式指挥盒和外勤人员联系，游戏中Lambert多次坐在鱼鹰直升机上指挥任务，就是依靠这种装置。代号"分裂细胞"的外勤人员在任务中通过耳蜗中的隐形耳机和协调员联系，另外根据游戏中的表现来看，协调员可以通过指挥盒观察到现场实时影像，Fisher招牌式的"三眼幻魔镜"很有可能具备传输实时影像的功能。在游戏的第四作《双重间谍》中，由于Fisher处在"无间状态"，Lambert、其他情报机关人员、卧底探员，乃至恐怖分子头目都担任了"协调员"这一角色。

接头人员（Field Runner）是维系"分裂细胞"的另一条生命线，他负责在任务现场为特工提供装备，因为走正常渠道，特工是无法让全部装备自由进出海关的。接头人员所提供的装备均是以黑市或者偷窃方式，在本地获取的。制式子弹或者烟雾弹这样的泛用型装备在丢弃后，并不会留下可能暴露使用者身份的线索。通常除了准备装备，接头人员还会提供关于任务现场的附加简报。

"分裂细胞"特工的身份不被NSA所承认，甚至连卧底探员都算不上，这就解释了为什么《双重间谍》的所有结局中，Fisher都无法恢复身份，只有被迫逃亡（即便Lambert没有身亡，他也不得不面对这个最终结局）。对于"彩虹六号"或者"幽灵部队"这样的军方反恐部队而言，队友越多就意味着更多的合作和更高的效率。而对于3E而言，他们的任务不在于杀人或者破坏，而是像幽灵一样游荡于敌人的心脏部位，以不留痕迹的方式窃取机密，这就意味着人越多，任务失败的可能性就越高。当然，即便装备有顶尖特工装备的老兵，也无法保证可以活着完成一个看似简单的任务。如果特工被俘，美国政府将否认特工和自己的联系，这不仅仅是为了避免国际纠纷，而是源于3E的特权——"第五自由"所可能带来的巨大负面影响。

特权

在一九四一年一月六日致国会的咨文中，罗斯福总统提出了著名的四大自由——"言论自由"、"宗教信仰自由"、"免于匮乏的自由"、"免于恐惧的自由"，这也被视为当代美国的精神支柱。3E的特权"第五自由"便是，"为保护'四大自由'而采取一切断然措施的自由"。当然，它不被官方认可，也没有明确的界定，"第五自由"的使用，完全由"分裂细胞"特工主观决定。因此，它是忽略任何法律、协定和道德的极端"自由"，执行者可以根据任务需要，谋杀、暗杀、拷打、绑架包括本国公民在内任何人，可以在美国本土实施行动，可以针对美国的任何政府机构进行调查（CIA是菲舍在系列游戏中屡次光顾过的地方）。正是因为"第五自由"已经违背了一切社会法则，所以，特工曝光后会给3E，乃至NSA，甚至是整个政府带来巨大的丑闻，这也是为什么"分裂细胞"成员没有官方身份的原因。

2006年，NSA分析员Bruton启动了"影网"计划，用于辅助3E执行任务。"影网"的外勤组由两名正在训练中的"分裂细胞"特工组成，在《混沌理论》中，他们或者以平行的方式予以协助，或者以后续方式为Fisher"扫尾"。由于Fisher本人的强烈反对，"影网"队员不会在任务中和"分裂细胞"队员碰面，以免增加单人潜入战的危险程度。"影网"组员不具备"第五自由"，因此在行动中只能使用非致死性武器。2008年，"影网"最终并入了3E，在兰伯特中枪身亡后，野心家Lawrence Williams接管3E，他开始大肆滥用"第五自由"，并且让新的"分裂细胞"组员投入实战，这就是《双重间谍》PS2版结局中杀死女主角的那名和Fisher过往装束一样的黑衣人。

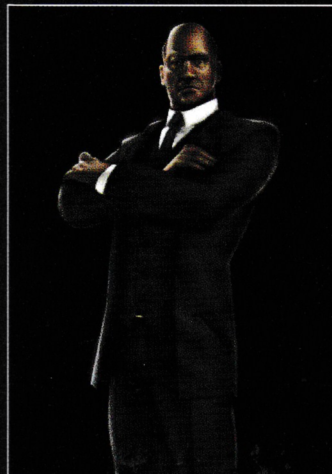


■ Tom Clancy在《分裂细胞》制作中依然有一定的参与，比如"三眼幻魔镜"就是他的手笔

朋友

《双重间谍》结尾中，Sam Fisher的英雄形象，被新上任的官僚彻底毁灭了。在即将发售的新作《断罪》中，饱经沧桑的Fisher回到了华盛顿，此时早已物是人非的3E已经成为了他的对立面，也只有这位反恐战线上的老兵，才能给这个组织带来重生，3E的故事还没有结束。原3E的人员，同时也是Fisher的挚友们，也拥有属于自己的故事。

良师益友——Irving Lambert



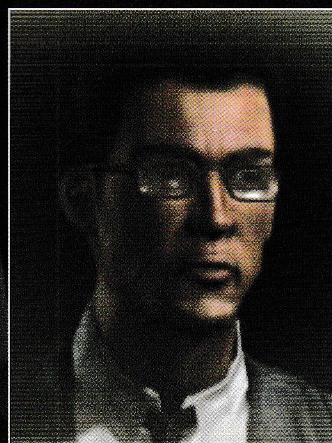
Lambert尽管在生理年龄上要比Fisher还要小四岁，但不妨碍他成为Fisher的引导者，这不仅仅是因为他身为"第三梯队"（3E）的指挥官。1961年，Lambert出生于北卡州的巴特卡乌。他是天生的领导者，在进入NSA之前，他在陆军中服役，"沙漠风暴"行动中就曾经参与指挥。进入NSA后，凭借自己在军中的地位，他担任高级官员，在3E成立后担任负责人。

行动中，端坐在液晶显示屏前的Lambert以一种精神高度集中的严肃姿态进行指挥，通过加密无线电频道发出的任何指令，都围绕着任务，这和Fisher在频道中黑色幽默式的语言风格大相径庭，也使其无数次的沦为了Fisher调侃的对象，因为Fisher从来不用担心在任务中恶搞这个老实人会遭致报复。Lambert严谨、务实的性格，也是唯有他才能够坐在3E这个火山口的原因：由于"第五自由"的存在，3E的调查行动会给政治、外交带来一系列的连锁反应，而凭借他在军方和政府中的公关能力，这些可能引发危机的因素始终都会被控制在临界点以下。

2008年，Lambert被美国本土恐怖组织JBA绑架，这就是《双重间谍》中所涉及的剧情。游戏中，身为卧底的Fisher可以"选择"Lambert的生死——是恐怖分子要求的那样，一枪击毙这位导师，还是开枪射杀一旁的Jamie Washington。他还可以选择是否上传数据，来让Lambert的真实身份曝光，或者掩盖他的身份来增大其生存的可能性。而在PSP版《本质》的这部分剧情中，Fisher的惟一选择就是开枪。但任何的选择都无法改变Lambert中枪身亡的结果，尽管在游戏的结尾中，生死未卜的Lambert依然给我们留下了巨大的悬念。

根据官方给出的解释，Lambert确实在这次行动中丧生了，新上任的野心家Lawrence Williams企图将这一事件伪造成Fisher的谋杀罪行，他不但没有出面恢复这位英雄的身份，还篡改了以往的行动数据，将Fisher和Lambert描绘成一对冤家，让Fisher本人变成了一个行动中滥杀无辜的冷血杀手形象。

文武双全的技术尖兵——William Redding



《混沌理论》中登场的 William Redding，给我们留下了一个“书呆子”式的印象。而实际上，他的本事并不是慢条斯理的说话风格和鼻梁上厚厚眼镜所能反应出来的。

William Redding 1969 年出生于加州的圣地亚哥，学生时代就非常热衷于计划、准备和资料搜集，“干什么事情都小心翼翼”是老师们对他的一贯评价。这些品质，也使得他拥有了成为一个优秀情报人员的最大财富。他毕业于芝加哥大学，获得政治和历史学的双学士学位。毕业后加入了海军陆战队，受训为通讯技术人员，由于出色表现很快被提升为上尉。

退役后，William Redding 进入了 NSA 担任通讯分析员。海军陆战队时期积累到的实战经验，使他总可以透过卫星图片、通讯信号的表面，看到更多的实质。由于他的过硬军事素质，甚至多次跟随外勤小组深入虎穴获取技术情报，这让他赢得了很多赞誉。

■PS2 版《双重间谍》虽然在声光方面严重不足，但剧情和 CG 方面有许多可圈可点之处

PSP 版《本质》为我们交代了关于他的更多事迹：在 JBA 被剿灭后，Redding 在 NSA 的机密档案库中发现，Fisher 的过往行动资料和原先不符，联想到新任负责人 Williams 的种种可疑举动，他相信 Fisher 的档案被内部高官篡改了。他和电脑技术人员 Anna Grimsdóttír 合力调查了这一事件，最终发现这一事件是 Williams 为陷害 Fisher 而进行的计划之一。老谋深算的 Williams 察觉了这一点，他威胁 Anna Grimsdóttír 交出揭示真相的磁盘，并将其藏到了一个非常保密的地方。《本质》还交代了《双重间谍》中 Fisher 被捕后的一段剧情：在 Fisher 从审讯室逃脱后，他藏到了 Redding 的办公室内，用电话向两位老友解释了最后一次任务中所发生的一切。在 Redding 的提示下，Fisher 明白了只有潜入 NSA 总部，才能获得证明自己清白的证据。

Fisher 惟一信赖的人——Anna Grimsdóttír



Anna Grimsdóttír 贯穿了游戏前三作的剧情，是负责黑客工作的女技术人员，NSA 的同僚经常称呼她为 Grim。她 1974 年出生于马塞诸塞州的波士顿。同大多数的黑客精英一样，Anna 没有完成自己的学业，90 年代中期就从圣乔治大学退学，因为她觉得学校中教的东西已经远远满足不了自己。之后，她在几家和美国海军有关系的电脑公司担任程序员，给军用软件的安全漏洞提出了不少非常宝贵的意见，从此引起了军方的注意。90 年代后期，随着互联网对于国家安全的影响越来越大，她被 NSA 招募，担任系统安全分析员。在 3E 成立后，Anna 领导一个四人信息小组，负责为正在外勤任务中的特工提供实时情报支援和系统破解。

尽管 Anna 经常在任务中拿 Fisher 的年龄开涮，但在内心深处，她像对待父亲那样尊重这位大叔。这可能和自己的身世有关：Anna 的母亲是典型的第二代美国移民，在怀有身孕的情况下独自从冰岛北部移居到美国，Anna 从来就没有见过自己的父亲，她有可能把 Fisher 当成了自己心灵的“替代品”。在 JBA 事件后，3E，乃至于整个 NSA 都遭遇巨变，随着 Lambert 被杀、机密档案被篡改，Anna 就成为了惟一知道 Fisher 身份，并且是可以信任的人。在 Redding 提供的线索下，她最终查出了背后黑手，并且在 Fisher 潜入 NSA 的行动中提供帮助。

除训练关以外，Anna 在《双重间谍》的正式流程中并没有露面。在即将发售的《断罪》中，Fisher 从千里之外的地中海回到华盛顿，由隐居状态再度踏入龙潭虎穴，是因为 Anna 遭遇险境。一老一少两位特工，均以自己的行动证明了“信任”这一词汇的确切定义。

此外，热播剧集《24 小时》和《分裂细胞》系列游戏也有不小的联系：总统 David Palmer、探员 Tony Almeida 和可爱的女技术人员 Chloe O'Brien，无论是职责还是在剧情中的地位都和上文中介绍的三个人完全一致（总统的扮演者 Dennis Haysbert 同时也是 Lambert 在游戏主要版本中的配音演员）。至于灵感究竟是谁来自于谁，有兴趣的话大家可以分析一下。



■大叔的女儿 Sarah 在游戏中没有出场，当玩家听到这个名字的时候，她已经在车祸中丧生了。唯有在官方小说中，我们才可以看到这个傻傻的、可爱的女生。



■自从《混沌理论》开始，这个动作已经成为了 Fisher 的招牌动作。小说中提到，Fisher 的搏击技能是以色列特工使用的一种贴身搏斗术

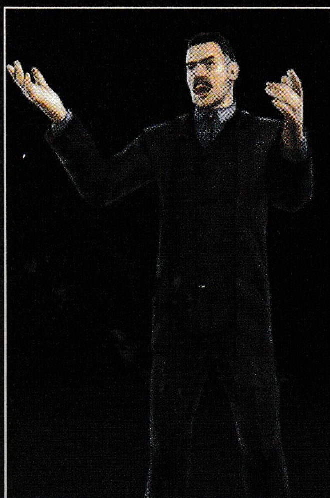
敌人

Sam Fisher 和我们中的不少人一样，拥有自己的博客。他在玩过另一款著名的战术谍报游戏后，“自曝”了这样的感慨：“我几十年的秘密潜入战中，都没有遇到过吸血鬼、踩着滑轮丢炸弹的小胖或者可以拿小太刀挡子弹的忍者，这简直是太不可思议了！”《潜龙谍影》的“粉丝”们（包括笔者在内）千万不要对渔夫大叔的“不当言论”反应过度，因为他说的都是事实——整个《分裂细胞》中充当 Boss 的家伙们，和杂兵的“不同之处”仅仅是身上多件防弹衣，或者旁边增加两个保镖罢了，并没有什么特殊神力，和你我一样都是血肉之躯，都可以一枪毙命。这些人物的 Boss 地位与其说是体现在攻击力、防御力上，不如说是体现在剧情的地位上。和克兰西系列小说类似的是，《分裂细胞》中的恐怖分子的身份、立场和动机，都有着深刻的现实性。

《分裂细胞》（初代）故事背景

两名中央情报局特工 Blaustine 和 Madison 在乔治亚国（前苏联加盟共和国）神秘失踪，引起了情报机关的关注。由于外交关系紧张，美国政府以秘密渠道派遣特工进入乔治亚进行调查，这就是 Fisher 在本系列的第一次出场。在停尸房内发现了早已断气的两名特工后，调查转向了他们的死因：Blaustine 和 Madison 在丧生前获得了某种信息，而这个信息是乔治亚国总统所不愿公开的秘密。随着调查的继续，Fisher 发现了乔治亚国正在秘密入侵自己的穆斯林邻国阿塞拜疆，并且揭示了种族清洗和屠杀平民的罪证。而这一切，还仅仅只是巨大阴谋的冰山一角。

妄图挑起全球核大战的狂人——Kombayn Nikoladze



Nikoladze 是初代中 Fisher 的主要对手，在前任总统被自杀性爆炸袭击身亡后，他顺利当选乔治亚国总统。上任后，他刻意表现自己亲西方的姿态，但实际上，他试图要带给包括西方在内的全球主要国家一场灾难。

在雇佣俄国人 Vyacheslav Grinko 训练本国精锐部队之后，他向阿塞拜疆发动了一次秘密军事行动，试图控制这个国家储量丰富的油田。Nikoladze 当然知道“傻大木”1990 年入侵科威特的前车之鉴。在十几年后的信息爆炸社会，无法控制信息广泛而快速的传播，但他正是利用这一现代社会的特征，在信息的源头上做文章，以虚假信息干扰整个世界对这一事件的判断。《细胞分裂》系列”以“信息战”为核心的游戏方式，也正是由 Nikoladze 总统开头的。他高价雇佣加拿大超级黑客 Phillip Masse，消除全球各主要信息传播 点对自己不利的信息。这个“高明”的做法，居然使得一场战争在资讯社会消失得无影无踪。当 Fisher 渗透进入乔治亚国防部进行调查的时候，此时的乔治亚国部队几乎已经控制了整个阿塞拜疆。

事件曝光后，联合国对此进行了军事干预，其结果和海湾战争一样，Nikoladze 及其军事武装力量在全面溃败后转入地下。他利用 Masse 开发的超级信息战工具，对美国的军用和民用计算机网络进行攻击，并造成了巨大的破坏，这就是后来被官方称为“乔治亚信息危机”的事件。

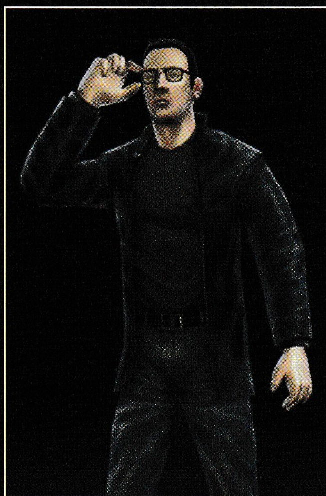
信息战攻击不可能代替战争所带来的直观破坏，而 Nikoladze 也没有力量和美国正面冲突。他将手下的部队分散成细胞组织，从俄国科勒半岛的一个核电厂偷取了核物质，准备进行大规模的破坏活动。同时，他还挑拨东西方两个核大国之间的关系，意图掀起一场全球核战争。最终，一件代号为“方舟”的特种核弹准备秘密运入了华盛顿。

在信息战失败后，Nikoladze 主动示弱，和新任总统达成了妥协：停止破坏活动，愿意接受一切制裁，惟一的条件就是能让自己回到原总统官邸逗留几天。新任总统 Varlem Cristavi 通过自己的情报网了解到一切都是 Nikoladze 的阴谋，他回到总统官邸，只是为了取回“方舟”的开启装置，试图东山再起。乔治亚特种部队击毙了 Nikoladze 的守卫，阻止了灾难的发生。出于生存的本能，Nikoladze 在最后关头祈求以“方舟”向新政府换回自己的性命。当他准备告知“方舟”的位置时，被 Fisher 的狙击枪一弹毙命。



■《明日潘朵拉》的故事围绕印尼的丛林展开，那里有被政府抛弃的前特工所引发的危机

Phillip Masse



作为 Nikoladze 总统的帮凶，Masse 和他的“杰作”给全球带来了极大的混乱。他是黑客中的传奇人物，使用独一无二的黑客手段和策略，使得包括 512 位加密在内的防范措施在他面前不过是小菜一碟。初代的 PC 版中并没有透露 Masse 最后的下场。在随后发布的 Xbox 版中，可以通过 Live 下载新单人关卡“Cola Cell”，在这部分流程中，玩家可以控制 Fisher 解决掉这个信息危机的元凶。

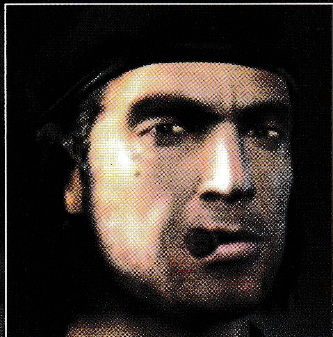
Masse 虽然毙命，但他的“作品”却引起了美国军方的关注。为了应对“乔治亚信息危机”，美国政府组织了一群计算机专家分析他的信息战软件，并试图反编译，以将其作为军事用途，这就是“沃森工程”，系列第三作《混沌理论》开头被折磨致死的电子工程师正是这一计划的参与者之一。“沃森工程”在 2006 年中旬宣告成功，并且在随后的东亚战争危机中，变为了一枚安置在军火库旁边的重磅炸弹。具有讽刺意味的是，这个软件在主人已经下地狱之后，依然靠贪婪者努力，再度危害人间。

《分裂细胞：明日潘朵拉》故事背景

2006年，东帝汶问题所引发的流血冲突，在美国向这一地区派出维和部队后依然没有停止。通过外交手段，印尼政府同意维持现状，但恐怖组织“流血祈祷”（Darah Dan Doa，DDD）的破坏活动仍在继续。在集中进行自杀性爆炸袭击之后，DDD占领了帝力（帝汶岛东北部海港城市）的美国大使馆，俘虏了大批的军事和外交人员，威胁美国军队撤出这一地区。

得知自己的老友Shetland也是人质之一，Fisher毫不犹豫地参与到了营救任务中去，在三角洲特种部队的协助下，最终夺回了使馆的控制权。表面的危机得以解除，而隐藏在背后的病毒袭击即将出现在美国本土。

疯狂的丛林猛虎——Suhadi Sadono、Norman Soth



Suhadi Sadono是《明日潘朵拉》中的恐怖核心之一，他是印尼恐怖组织“流血祈祷”（DDD）的首脑。在15岁时就加入了这一组织，当时冷战尚未结束，他被CIA训练成攻击被美国视为敌对势力的恐怖分子。随着911事件的爆发，当美国为了“国家利益”切断和包括DDD在内的恐怖组织的联系，转而支持东帝汶的时候，Sadono感到了巨大的羞辱，认为自己被出卖，几十年的信仰一夜之间崩溃。他将复仇的枪口指向了美国。

在二代游戏的片头动画中，Sadono带领水鬼、突击队组成的混合部队，袭击了美国驻东帝汶大使馆，并且将使馆内工作人员尽数绑为人质。之后，他还得到了天花病毒的样本，将这些致命病毒装在经滤毒罐改制的炸弹中，通过亲信部署到美国各主要城市。Sadono公开威胁，如果他被杀或者被捕，这些病毒将会被释放——如果他在美国的亲信没有收到经他发出的每日一次的“明日潘朵拉”暗语，这个疯狂的计划就会启动。

在病毒炸弹被Fisher破坏后，Sadono企图转入地下，发动对美国的全面恐怖袭击，并且发布了一个滚动的反美声明视频，煽动更多潜伏在美国的恐怖分子参与攻击。最终，就在他距离成功只有一步之遥的时候，Fisher将其擒获，交由CIA进行审讯。

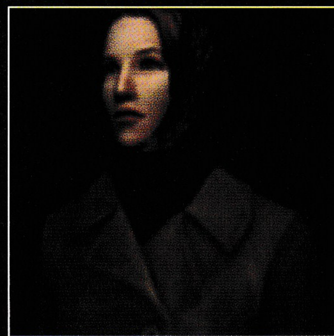


Norman Soth是《明日潘朵拉》中Sadono被捕后接过恐怖大旗的最终头目，也是一个国家利益的牺牲品。他曾经是CIA的外派特工，“红胡子”是他参加的最后一次行动计划。这个计划是由美国出钱出枪，以CIA特工出面，在印尼建立亲美武装组织，DDD正是由Norman Soth一手创办的。但随着政策的改变，所有的资金链全部断掉，DDD被宣布为恐怖组织，Norman Soth本人也被美国政府彻底抛弃。他在一次踏雷事故中失去了左腿、两支手指和左耳的一部分，走投无路的Soth认为这一切都是美国政府所赐。在为Sadono工作的日子里，他对恐怖组织的纲领不感任何兴趣，他惟一要做的事情，就是向自己的国家复仇。在Sadono被捕后，Soth带着最后一枚病毒炸弹进入了洛杉矶国际机场，最终被Fisher击毙。



■ PS2和XBOX版的结局动画中，新的“分裂细胞”终于投入实战，不过“性能”远在Fisher之下

三面女间谍——Dahlia Tal



Dahlia Tal是《明日潘朵拉》中在耶路撒冷关登场的一名三面女间谍，通过游戏中的表现，我们发现她的“忽悠”手法不在Fisher之下。Tal的表面身份是以色列秘密警察“辛贝特”的卧底探员，以被腐化的摩萨德特工身份成功打入了叙利亚的一个恐怖组织。在Fisher前往中东调查后，Tal出现在耶路撒冷的街头，引导Fisher如何躲过以色列警察的巡逻。当他们最终在恐怖分子的总部回合后，Lambert大声要求Fisher立刻开枪将其射杀，甚至用“这不是你应该问的问题”来斥责Fisher此时的犹豫。原来正是因为3E的“第五自由”所可能带来的负面因素，导致美国政府不承认其外派特工身份，以免在针对盟国和本土的行动中带来破坏而引发丑闻，“辛贝特”利用了这一点，打算在Fisher获得天花病毒样本后将其杀死，将病毒交给以色列军方，用于生物武器的研制。在Fisher离开恐怖基地后，果然遭遇到了Tal率领的辛贝特狙击小组的埋伏。虽然这点花样难不倒我们的万能大叔，但如果不是Lambet的提醒，也许Fisher早就不明不白的死在了Tal的枪下。Lambert尤其提到，“Tal在这一地区耗费我们的精力远比你能想象到的要多得多”。

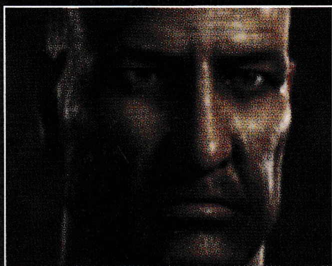
■《双重间谍》中，人物和故事已经得到了明显的重视

《分裂细胞：混沌理论》故事背景

在二战中遭受日本军国主义所带来深重灾难的东亚国家，一直对日本军力的膨胀非常警惕。2007年，日本成立了独立的军事组织"信息战自卫队"（I-SDF），让东亚局势骤然紧张。与此同时，Fisher 被派遣到秘鲁的一个小岛上去寻找失踪的计算机专家 Bruce Morgenholt。Morgenholt 在失踪前一直致力于研究初代中由加拿大黑客 Phillip Masse 所开发的信息战程序，在美国政府的资助下，这个软件被打造成 21 世纪信息化社会的终极武器。

但无所不能的 Fisher 也有失手的时候，当他赶到恐怖组织"人民之音"的巢穴时，Morgenholt 已被折磨致死，而信息战软件内核的转移也没有被阻止。Fisher 只有登上恐怖组织的玛丽亚·纳西撒号商船，试图查明隐藏在幕后的究竟是谁。不久之后，日本和美国东海岸地区出现了大面积的停电事故，"信息战自卫队"领导人 Otomo 上将认为攻击来自于东北亚地区的两个国家。经过 Fisher 的调查，所有的线索指向了自己昔日的好友 Douglas Shetland 身上，而 Otomo 本人及其领导下的 I-SDF，似乎也隐藏着不可告人的秘密。

曾经的战友，今日的仇敌——Douglas Shetland



Douglas Shetland 是整个系列中一个非常重要的人物，在 PSP 版交代的前传剧情和官方小说中，Shetland 都和 Fisher 有着紧密的关联。

1959 年，Shetland 出生于爱荷华州的布恩，军旅生涯早期曾在海军和陆战队服役。Fisher 在海豹特种部队的那段时间，Shetland 正担任"海豹"的指挥官。战场是一个产生死亡，同时也凝聚友谊的地方。在残酷的战斗中，两人很快成为挚交：在 1992 年的一次失败的秘密潜入任务中，Shetland 被哥伦比亚游击队俘虏，关押在北桑坦德省的一个军事基地内。为了避免外交纠纷，美国政府不承认向南美派出过军队，这就意味着 Shetland 被完全抛弃，只能在热带雨林中等死。坚信"决不放弃同胞"的 Fisher 拒绝撤退的命令，只身一人救出了 Shetland。

2002 年，部署在阿富汗参与反恐任务的 Shetland，在一次友军火力误伤事件后成为了高官逃避责任的替罪羊，最终导致军事法庭对其的审判。尽管因为证据不足而当庭释放，但为了封口，高层将其调回国内，从事二线的文职工作，这让一向视军队为生命的 Shetland 非常恼火，导致其性情大变。他愤然退役，聘请专业高级律师团队，以自己并不熟悉的法律武器同军方奋战到底，最终获得了胜利。之后，Shetland 用自己赔偿金中的一部分（70 万美元）创建了军事顾问公司"Displace International"（实际就是雇佣兵组织）。凭借自己在军界多年积累的经验和人脉，很快 DI 就成为了美国最大的雇佣兵服务公司。由于任务遍布其他 PMC 公司不敢涉足的全球极端热点地区，急于四处输出武力的美国政府甚至成为了他的最大客户，巨大的财力支持，也让 DI 迅速进入全球五百强企业行列。如果你对《潜龙谍影 4》中大佐所描述的"21 世纪，战争已经成为了继石油之后超级大国的经济支柱"这句话不理解的话，可以看看 DI 是如何发家致富的。

在《明日潘朵拉》中，Shetland 被攻入美国大使馆的印尼恐怖组织 DDD 俘虏，这一次，他的老友 Fisher 再次出手相救。在一个潜入恐怖分子营地的任务中，Shetland 以自己公司的技术资源为 Fisher 提供支援，并且亲自守候 Fisher 的撤退点。这是多年之后，二人再度的通力合作。

在《混沌理论》中对东亚战争危机爆发原因的调查中，Fisher 发现了 Displace International 的名字出现在怀疑对象中。Shetland 作为阴谋的实施者，不可避免的浮出水面。其获得的信息战工具软件，有可能导致整个东亚陷入战争，而惟一避免这一可能性变成现实的办法，就是前往日本杀死 Shetland，这也是 Fisher 不愿意去做，但又不得不完成的任务。在两人最后一次面对面的时候，Shetland 向 Fisher 阐述了自己的立场：被官僚诬陷、迫害的经历，让他认识到美国被政客和战争贩子污染，使得这片土地上充满了"恶心和肮脏"。他甚至要求 Fisher 加入他"重建"美国的计划中去。

在游戏中，玩家可以选择是开枪，或者放下武器，但二者不会改变最终的结局：后者会导致 Shetland 举枪向 Fisher 射击，躲开后的 Fisher 猛刺这位曾经的挚友。两种选择最后都会导致 Shetland 摔死的结局。

军国主义的亡灵——Toshiro Otomo



Toshiro Otomo 是日本自卫队高官，人们只知道他是一个果断、传统的军人，并不知道他内心深处有强烈的军国主义情结。事实上，他是一个时刻不忘记二战战败的野心家，甚至用"1945"四个数字作为总部密码，以卧薪尝胆的方式来提醒自己这个"耻辱"。Otomo 创立了 I-SDF，并且亲自担任主管，表面上是为了给美国在危机解决过程中提供支援，而暗地里却是在和 Douglas Shetland 的 PMC 公司勾结，使用他们的信息战软件控制了半岛北部国家的导弹基地，向美军号称"史上最快战舰"的沃尔什号发射了一枚老式反舰导弹，将其炸成两截，最终导致战争升级。这一事件，也是老游戏《幽灵行动 2》PS2 版故事的导火索，在《幽灵行动：尖峰战士 2》中，同样提到了 3E 这一隐秘行动组，毫无疑问，两款游戏使用了同一世界观。

阴谋被揭穿的结果，使得 Otomo 军国主义者的本质暴露无遗，他威胁日本政府停止和平宪法，收回军事指挥权，并恢复天皇在二战中的地位。遭到拒绝后，Otomo 远程控制别国的近程核弹向自己的国家开火。这个疯狂的举动被 Fisher 在最后关头制止，在日本防务省海底的密室内，Otomo 切腹自杀未遂，被 Fisher 成功抓获。送上审判席之前，Otomo 最终承认了自己的罪行，没有资料表明他的受到了怎样的最终判决。这个地区一个热爱和平的大国驻联合国大使 Long Dan，在这次危机中呼吁各方保持克制，为地区的安全与稳定起到了至关重要的作用，因而获得当年的诺贝尔和平奖。



■真实环境和军事背景，一向是克兰西系列游戏的特色

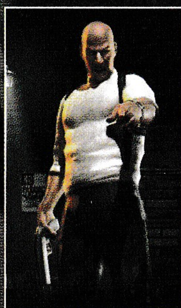
《分裂细胞：双重间谍》故事背景

2007年，在解决东亚战争危机后不久，“分裂细胞”进行了改组，变单人任务为双人合作潜入，而这一次尝试，也是Fisher在3E的最后一个任务，它从一开始就是极不顺利的。跟随Fisher潜入的三角洲部队菜鸟John Hodge很快就因为蹩脚的潜入技能而送命，任务完成后的Fisher又接到了晴天霹雳——自己的女儿被一个酒后驾车的司机撞死，这让他无法在把精力投入到国安事业上去，极度悲伤的他成天借酒消愁。为了能让Fisher回归自我，Lambert请求他担任“非官方卧底人员”，从这一刻起，Fisher就不再是一名“分裂细胞”了。NSA伪造了Fisher抢劫银行和杀人罪名，将其送入堪萨斯州的艾斯沃斯监狱，与恐怖组织JBA成员Jamie Washington关在同一个牢房中，试图通过他来揭开JBA的真面目。JBA和前作中的所有恐怖组织不同的地方在于，它由美国公民组成，并且有合法身份作为掩护，不可能像以往那样，通过秘密渠道简单的干掉了事。为此，必须由特工打入其内部，搜集证据，并随时破坏可能出现的恐怖活动。

或许是受到《肖申克救赎》的启发，Fisher和Washington将所有的精力都花在了挖洞上。入狱6个月后，也就是2008年2月，利用一次监狱暴乱，两人越狱成功，Fisher也顺利进入了JBA内部。在获得了恐怖首脑的信任后，Fisher得知JBA正计划在美国本土主要城市部署“红色水银”——一种辐射极强的廉价核弹，来达到颠覆美国政体的目的，作为了实施，同时也是破坏这一计划的核心人物，Fisher被推到了正义与邪恶斗争的最前沿。欺骗与反欺骗，澄清与诬陷，等待Fisher的考验远远不是靠以往藏身黑暗就能解决的。同时，NSA派驻到3E负责监督行动的官僚Lawrence Williams，也在背后操控着Fisher的命运。

一场间谍游戏——JBA的恐怖核心

Emile Dufraisne



Emile1956年出生于路易斯安那州的奥佩洛萨斯，是菲舍在《双重间谍》中的主要对手，但和他“撕破脸”只能是在游戏的最后，在此之前，Fisher必须对其施展各种“大忽悠”手段。Emile是一个富有家庭的独生子，童年时代就出现的种种反社会行为，有多次的被捕经历。随着自己获得了一笔数额巨大的财产的继承权之后，脑海中种种疯狂的想法终于有了实践的物质保障。1992年，Emile将自己所拥有的产业全部变卖，秘密成立了地下组织JBA，宣称美国政府已经被邪恶力量所控制，他肩负有用各种手段来“解放”这个国家的神圣使命。通过黑市，他获得了前苏联的一种廉价核武“红色水银”的样本——一种可以爆炸的“脏弹”，一个颠覆美国的疯狂计划正式启动。Emile绝对是一个疯子，在JBA总部被SWAT团团包围之后，他一点也不为计划提前败露而感到紧张，因为他选择了就地引爆“红色水银”炸弹以摧毁纽约，丝毫不考虑自己和同伙的安全。

Jamie Washington



1979年出生于阿拉巴马州的道森，他擅长电子学，非常认同JBA的理念，并且是Emile的“铁杆粉丝”，对其有近乎宗教崇拜般的感情。Jamie在情绪上表现为一种敏感和急躁并存的神经质倾向，怀疑周围的一切，不会轻易的相信别人。但是，当他将信任给予一个陌生人的时候，这个人就会被他视为一生的生死之交。在堪萨斯州的监狱中，凭借菲舍的协助，他越狱成功，将一枚足以摧毁整个JBA的“重磅定时炸弹”带了回去。

Carson Moss



1972年出身于俄克拉马州的图尔萨，90年代初期，Moss加入私人保安公司，开始了“要钱不要命”的生活（在游戏的另一机种剧情中，Moss被设定成性格暴躁的陆军退伍士兵）。他的佣兵生涯充满了罪恶，曾今参与屠杀妇孺的军事行动，绑架、逼供、暗杀等行动，对于他来说只是家常便饭。1999年，由于行为失常而被PMC组织开除后的Moss根本无法融入社会，而之前犯下的种种罪行，更是让他无法在光天化日之下活动。2003年，他加入了JBA，担任组织的安全负责人。在恐怖组织内部，大多数的人对其都是敬而远之，因为即便是对付自己的下属，他的手段也是极端残暴的。但他也有铁汉柔情的一面：Moss从来不会斥责女化学专家Enrica Villablanca。Moss曾经在一场橄榄球比赛中伤过自己的膝盖，这使得他不再像以前那样敏捷。

Enrica Villablanca



整个JBA中最不像恐怖分子的“恐怖分子”。她1977年出生于佛罗里达州，获得过化学博士学位，曾经致力于环保活动，在一次以激进手段向化工厂老板的抗争示威中造成了意外的爆炸。JBA正是利用了她害怕被逮捕的心理，使其成为了恐怖袭击的帮凶。Enrica本质善良，作为《双重间谍》的女主角，她给Fisher惊心动魄的冒险带来一丝浪漫。在Xbox和PS2版结局中，Enrica被新的“分裂细胞”杀死。在Xbox360版中，如果玩家在游轮一关选择让炸弹爆炸，可以挽救Enrica的生命，让她活到最终关。在最后一次见面中，她还交给了Fisher那副“三眼幻魔镜”。虽然在迅雷小组突袭JBA后并没有交代Enrica的生死，但她确实在这次行动中香消玉殒，给Fisher留下了许多未尽的回忆。

幕后黑手——Lawrence Williams

Williams和Lambert、Fisher以及其他NSA精英们不同的是，他的地位不是靠自身的优秀技能或者辉煌资历来获得的。当然，他并不完全是一个无能的人（如果你将玩弄权术的精湛技艺视为一种“技能”的话）。正是因为Williams懂得如何迎合高层，知道怎样的情况下应该作秀，什么时候该给别人背黑锅。他可以在短短二十年时间内，从基层探员做到NSA高阶官员，并利用阴谋彻底整垮了3E，取得了整个NSA的控制权。

缘于这种处世风格，他对政治影响的考虑要远远高过任务本身。在负责监督3E工作发现“双重间谍”这一计划的时候，Williams首先想到的就是为恐怖分子做事的Fisher将成为美国政府的一个巨大威胁。但Williams不是傻子，他不会以国家安全为代价去中止这一行动，而是一面要求Fisher对JBA成员格杀勿论，一面借助JBA事件，以借刀杀人的方式除掉3E。游戏中的多个信息暗示，Lambert的身份是由Williams泄露给JBA的，金沙萨、鄂霍次克海和第二个JBA任务中的多封电子邮件都是铁证。

《本质》中揭示了关于Williams更多的信息：Williams是一个毫无外勤经验，依靠玩弄政治而挤掉了前任的官僚主义者。他的另一个法宝就是在国务院内部复杂的关系网。在这款游戏中尤其提到，Williams实质是幕后几个神秘高官的代理人，他们希望将Fisher诬陷为谋杀Lambert的凶手。当Anna发现Fisher的过往行动档案被篡改后，她并不理智地以法律武器去威胁Williams，希望他收手，但老道的Williams显然并不惧怕这种把戏，反过来“敲诈”了Anna一笔，强行将证明Fisher清白的资料碟没收，并对NSA内部进行铁腕政策，任何敢于正面挑战者都会遭到清洗。在Anna的帮助下，Fisher最终潜入了他的办公室，并且获取了资料。Fisher警告Williams不要再试图跟踪自己，并且会找出官方试图嫁祸给自己的原因，那一天，他将找Williams算总账。

Williams在Xbox360版的《双重间谍》中没有露面，仅仅是在后来牺牲的另一名卧底探员Hisham

Hamza 口中听到了这个名字，因此他的形象并不为我们所知，属于典型的X先生,但从Fisher的反应来看，他对这个名字并不陌生。在PS2和Xbox版中，Williams不但登场，而且贯穿了整个事件的始末。在JBA剿灭后，他将“影网”组织的两名特工并入3E，让尚在训练中的“分裂细胞”提前投入实战，试图杀掉Fisher灭口，最终Fisher心爱的女化学专家Enrica丧生在枪口之下。在即将发售的《断罪》中，整个NSA内部已经在Williams的“改造”下一片大乱，而制作组近期也宣称，“前作中的一个熟人，将对此负有主要责任，他也是本作中阴谋的总策划人”，相信在《断罪》中，Fisher和这个阴谋家将做一次最终的了断。



■对欺骗与反欺骗的表现，这在过往系列游戏中是难以想象的

周边产品小说中的故事和人物



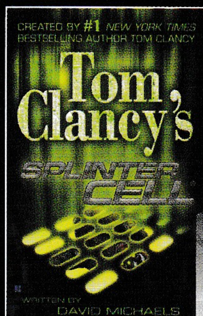
《分裂细胞》电影版最早的预告片出现在《混沌理论》的附加视频中。2005年，电影拍摄的前期工作已经完成，故事由小说版作者Raymond Benson撰写，他声称电影版所使用的是全新的故事。电影的剧本早在两年前就由曾经创作《加勒比海盗》的Stuart Beattie完成，但由于导演中途退出，演员选角也出现问题，影片一直没有投入拍摄。最后拍摄权由派拉蒙转移到了梦工厂的头上。2006年，派拉蒙的母公司维尔康姆以十亿美元价格成功收购梦工厂，梦工厂的影片拍摄计划归派拉蒙支配。在绕了一大圈之后，《分裂细胞》的拍摄任务又回到了派拉蒙自己的头上。也许就和《光环》电影版一样，《分裂细胞》的电影版距离我们还很遥远，但不妨碍我们提前了解一下故事的梗概和登场人物，因为部分剧本已经经过电影情报站点“Latino Review”提前泄露出去了。

电影版的故事中，将在90分钟时间内浓缩一部游戏中十几个关卡组成的间谍战。Fisher将在蒙特卡罗、摩纳哥、圣保罗、桂林等地进行调查。剧情将是克兰西作品一贯的“层层剥笋”式演绎模式。Fisher将通过关键信息的指引周游列国，一路过关斩将，获取最终的真相。3E的主要成员和Fisher的宝贝女儿，也将全数登场。电影将注重展现Fisher以潜入和搏斗为代表的招牌技能，并会以高节奏来代替游戏的固有风格。(怎么听起来像《谍影重重3》?)

硬派风格占绝对统治地位的美式游戏，在周边产品方面同样拥有属于自己的“杀手锏”——官方小说。如果游戏热卖，发行方会以游戏中的设定为蓝本，聘请专业小说作家对细节进行润色和完善，推出非常正规的文学产品。这里最典型的例子就是《光环》，Bungie工作室在完成初代之后，将游戏的设定稿交由以埃里克·尼尔顿为核心的科幻小说创作团队进行整理，最终诞生了四部史诗级太空军事小说巨著，在游戏宏大世界观的形成过程中起到了至关重要的作用。

《分裂细胞》初代登场的时候，一个以八字步蹲姿前进的中年大叔，就几乎是我们惟一能记住的东西了。而今天，除了这个人物形象已经相当丰满以外，一群有血有肉的战友、伙伴、亲人和敌手的形象也被塑造起来了。一部分原因是游戏对人物塑造的重视，剩下的方面，则要归功于四部官方小说——《分裂细胞》、《梭鱼行动》、《死棋》和《辐射》，这四部小说交代了游戏流程以外的Sam Fisher及其周围人。小说的前两部由Raymond Benson以David Michaels的笔名撰写，他也是1996年之后007系列小说的作者。2006年，Michaels宣布停止《分裂细胞》的创作，后两部小说由不知名作者以David Michaels署名继续推出，有可能是由克兰西运作中心的“枪手”在幕后代劳的。由于完全脱离了游戏的关卡制模式，小说无论是人物还是故事娱乐性，都远远超过系列游戏在这两方面的表现。

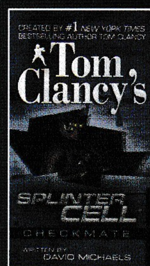
《分裂细胞》(小说)的故事发生在2004年，当年参加两伊战争的A国和B国之间的仇恨并没有停止。B国极端组织领袖Nasir Tarighian计划使用大规模杀伤性武器“巴比伦不死鸟”来攻击A国首府，以驱逐盘踞在那里的美军，让整个地区陷入混乱。他们还计划袭击特拉维夫和耶路撒冷，以打击这个地区的亲美势力。



小说中还有一个隐藏在幕后的恐怖组织“商店”，这是一个超脱宗教信条，完全是为了赚钱的集团，甚至还有合法商业身份作为掩护。这个组织引起了NSA黑色行动组——第三梯队的重视。他们派出的一名“分裂细胞”特工，很快就被“商店”暗杀，Fisher作为新的“分裂细胞”接替了前任的位置，并再度进入中东调查事件的来龙去脉。由此可见，Fisher并不是第一个，也不是最后一个“分裂细胞”。小说对游戏第一作中Lambert提到的“第五自由”进行了详尽的解释，并且引出了Fisher的宝贝女儿Sarah。她最后也成为了恐怖分子的目标，不过这个淘气而美丽的女生似乎并不知道自己的险境，她甚至还和一个恐怖分子拍起拖来。联想到《24小时》中除了添乱还是添乱的Kim，看来每一个英雄的背后，总有一个“无脑”的女儿。



《梭鱼行动》紧接前作故事，“商店”的首脑被收押，此时的Fisher在东欧进行着后续调查工作。而3E也开始怀疑NSA有“内鬼”的存在，因为前作中“商店”对NSA的行动计划和外派特工名单了如指掌。与此同时，美国一个科学家在亚洲某城市内被黑帮暗杀，随身携带的新型核子潜艇的设计图也失踪，一个疯狂的将军在幕后导演了这一切，并试图向美国发动正面核袭击。“商店”、亚洲黑帮组织和这个疯狂的将军彼此之间又是有联系的，各种因素让整个故事高速运转，紧张的情节让人欲罢不能。



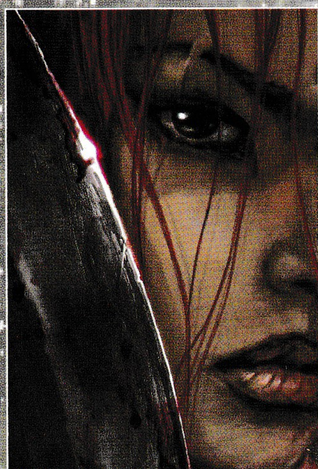
《死棋》故事的一开始，就向读者展现了第二场911事件：新墨西哥州的小镇斯利普斯特发生了生物武器袭击事件，造成了超过五千人死亡的惨剧。所有的证据都指向波斯湾一个国家，第三次海湾战争一触即发。Fisher介入调查，发现事情的复杂程度远非表面上那么简单。小说中展示了游戏中并没有露脸的鱼鹰直升机组员Sandy和Bird的生动形象，并且引出了Fisher的导师——Frank Bouch，他也是Fisher父亲“老渔夫”在二战时期的生死战友，Fisher手上的匕首，就来自于Bouch。根据官方设定稿，Fisher的匕首是海军陆战队的“卡巴”，但外观更类似于陆军特种部队使用的SOG，而小说中则说那是二战时期最著名的军刀FS，看来真够乱的。整个系列不同版本游戏中的人物身高、年龄等数据也有较大偏差，看来美版游戏在设定的统一性和完整性上还有待提高。

第四部小说预定于今年11月出版，所有小说均没有中文译本，英文水平较高的玩家，可以搜索相关信息。相信这会对整个《分裂细胞》故事、人物的重新认识有很大的帮助。

秘密花园

胜负师：《天剑》曾是PS3第一方力推的一款动作游戏，但从目前看来，其表现只能用中规中矩来形容，客观地说是一张不错的“试机碟”。尽管《天剑》因为无奈的赶工，有一些比较明显的缺陷，但同时，也是一款看得出是花了心思去做的原创游戏，只为这一点我也愿意为《天剑》“扛旗”。在总结游戏的各项优点时，有一点需要重新强调，那就是如同《战神Ⅱ》的原画将希腊神话的精髓具象化了一般，《天剑》的设定图也把游戏力图表达的东方神韵近乎完美地展现了出来，甚至比3D化后的人物和场景更加精美，也更富艺术性。而这也像是一把双刃剑，让我对游戏中3D人物的“原画还原度”更为不满。不管怎么说，如果哪天《天剑》发售画集，倒是很值得收藏一本。

本次主题：《天剑》原画设定欣赏



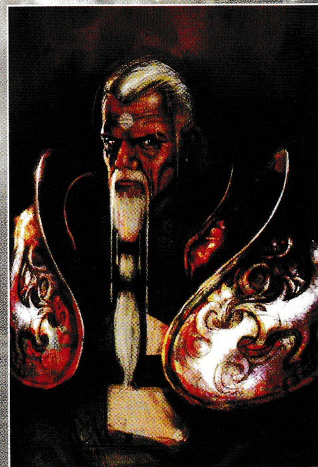
女主角奈璃子的脸部特写，血迹斑斑的天剑遮了半张脸。虽然没什么表情，但眼神平静中充满了坚定。

奈璃子早期的素描设定图，看上去有些消瘦。原来那个时候嘴唇就这么厚，败就败在这西方审美上了。



射得一手好箭的凯的原画，这样看上去还像个异族少女，游戏里的形象还原度比奈璃子还要差。





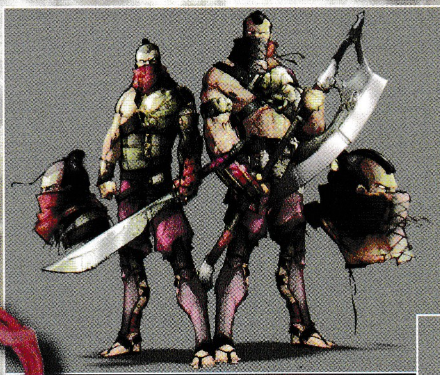
奈璃子的父亲及导师咸的早期原画，游戏最后采用的形象与之神似，但年纪要比原画的小不少。



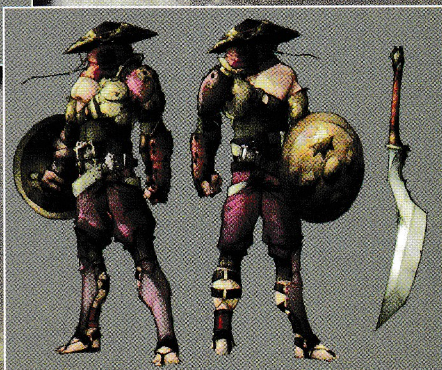
奈璃子设定基本成形后的原画，红色长发成为其标志，身材比例不像女侠像模特儿，只是脸部特征比较中性化。

可能不少人没怎么注意，原来女主角的背面是这样的。别看背影这么性感，《天剑》的主角原本是想做成男性的哦！





这些是游戏中最常见的几种杂兵的原画造型。刚开始游戏时，盾牌兵一定给各位玩家造成了一些小麻烦。虽然他们都是大反派伯汉王手下的士兵，但从样子来看，《天剑》的人设应该参考了中国古代山寨土匪的基础印象，有种乌合之众的感觉。







暴君伯汉王的艺术原画，虽然看不到脸，但大乌鸦与伯汉的组合依然给人以邪恶之感。

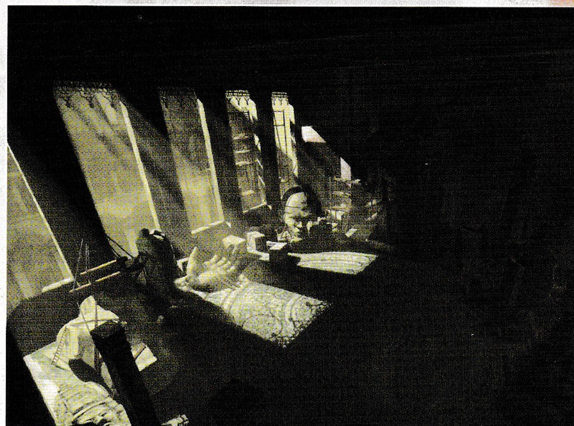


奈璃子所在部落最后的阵地，游戏的开端和最终决战都发生在这个场景之中。

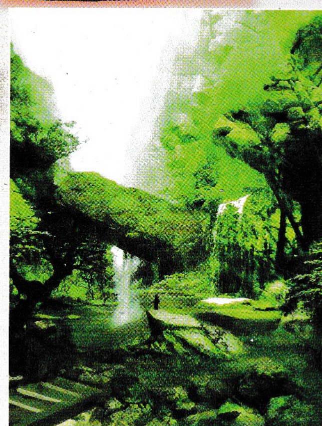
原先的设定中，天剑的大剑形态与奈璃子几乎一样高，不过在游戏中好像要小一些。



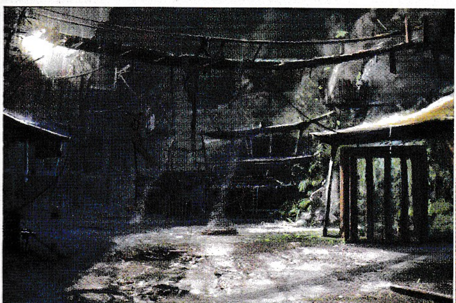
在这座桥上有一场很像2D横卷轴的乱斗，十分复古，很有特色，《天剑》玩家应该都会印象深刻。



寺庙内部的一个房间，巨大的头像是标志物，这是操作凯的射箭关卡中会经过的一个场景。



虽然原画很有意境，但游戏中好像找不到与之对应的场景。



游戏中期会经过的一个场景，笼子里关着伯汉王的傻儿子——罗屈的凶猛宠物。

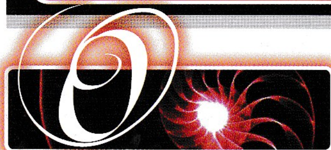


上方那个巨大的牢笼就是奈璃子与伯汉手下大将飞狐决战的地方。

■文／悠闲

螺旋线

人生仿佛一条奇妙的螺旋线，盘旋而上，过程曲折。因此我们面对人生往往只能妥协，难以改变。



凌晨一点钟，方若鸣醒了。

在椅子上翻个身，脚踢过两台电脑机箱，张牙舞爪地伸个懒腰，方若鸣感到喉咙一阵干涸，赶紧去找水喝。起身的时候碰到身边鼠标，显示器上用网络美女做成的照片屏保立刻崩溃，露出屎黄色的论坛界面。论坛上帖子千奇百怪，有人声嘶力竭地转贴社会新闻，有人讨论永远追不到软妹子，也有人在炫耀新买的车和房子，其中的许多帖子也紧跟时尚，讨论的都是最近红得出奇的网游《命运帝国》。这些帖子无一例外都被方若鸣点过，俨然证明了想要度过无聊苦长短夜晚有多么不容易。

暑假期间，网吧老板们的盛宴季节，即使这种深夜网吧里也有不少人。脚丫子泡面加上香烟的味道混在一起，扎得方若明想在网吧里卖防毒面具。老板每天晚上锁大门，通风一向不好，但赚得能在上班的时候睡觉，方若鸣觉得也值来。

这世上穷人最大的享受，也无非就是睡觉了。

喝过水，在卫生间里洗了把脸，方若鸣回到电脑前坐下。看着不少《命运帝国》技术流开荒者写的讨论贴，揉揉太阳穴，像个小老头一样叹了口气。

身为九百二十万应届毕业的死大学生一员，自己这就算是沉沦了？

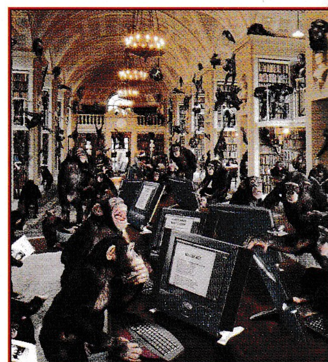
在网吧呆了几个月，上百个夜晚里方若鸣有时候会偶尔想起这些问题，又很快就会忘记。网吧里弥漫着呛人的烟味，大多数人都在忙着点鼠标，也有躲到角落里跟人语聊说荤段子的。中国上网十几年，大家玩来玩去还是那点东西。虽然是刚睡醒，方若鸣还是打了个哈欠，点开帖子开始看开荒心得。

人在江湖身不由己，方若鸣有些自嘲地想。打了十几年的单机游戏，如今也开始混网游了。至少能在网吧里找着同类，有得聊有得混。

不知道被搁置了多久的论坛页面在点开帖子的一瞬间发出刺耳声音。方若鸣皱着眉头扫了一眼论坛顶端，看到一封发自系统管理员的站内短信。

发信人是站内的一个管理员，ID叫“迎头一板砖”，也玩《命运帝国》。方若鸣记得这人在自己讨论游戏BUG的帖子里出现了好多次，但从未主动联系过自己。看到这封站内短信，方若鸣有点愕然。

短信内容不长，言简意赅。看得出“迎头一板砖”的中文水准十分了得，说的内容简洁明了。看完短信之后，方若鸣把脸挪离显示器，望着烟雾缭绕的网吧一楼愣了一会。



只是片刻之间，很多往事在脑海中回闪而过。最后定格在父亲看自己找不到工作时那张失望的脸上。

“罢了罢了……”

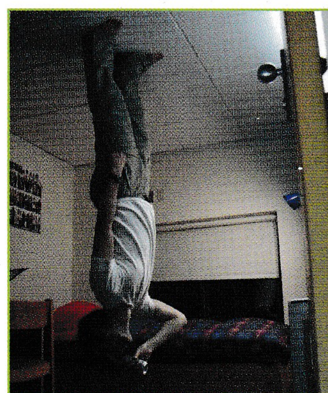
在心中微弱地叹息了一下，方若鸣再无犹豫，决定敞开大腿被社会蹂躏，他低头仔细记下短信的联系方式。

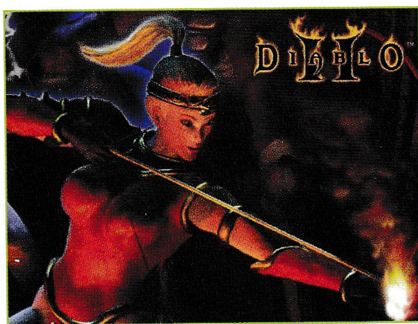




上大学的时候方若鸣很讨厌网游，那会儿他是坚定的TV派。

有人说上大学对于女生来说无非就是三件事：减肥，过考，谈恋爱。男生其实也一样，不要过改成游戏，过考和谈恋爱。方若鸣当年考上北关科技大学那会，学校寝室还是六人一间，收费每人一年一千八百元整，这价格据说如果碰上港澳生还得再涨四倍。因此所有学生为了不辜负这住宿费，都搬了电脑在寝室里日夜奋战争取多捞回点电费。这让当时依然很喜欢电视游戏的方若鸣极其痛苦，在满屋啃菠萝的室友中间暗暗发誓，一定要攒钱买个电视也摧残他们的神经。





方若鸣上大学的年代，PS2正如日中天，就连网络上网站最红的点击下载也不是美女写真集，PS2最新游戏视频往往雄踞榜首，俯瞰一干走光美女或是美女走光。方若鸣也是制造其中一部分下载点击率的粉丝之一，暂时没有钱买电视和PS2的他也只能看看游戏过干瘾，同时玩玩GBA SP聊以自慰。

室友们对方若鸣时不时放出的游戏画面并不过敏，偶尔围观称奇一番后又继续围坐在电脑前啃“大菠萝”。方若鸣觉得自己势单力薄，虽说听闻澳门TV玩家将PC玩家打得重伤的新闻，知道自己断然不是另外哥五个的对手，只能考虑曲线救国，打算买台电视自己玩，同时也扭转几个室友扭曲的世界观和人生观。

那时候方若鸣还没开始上网，自然不知道有每天混游戏论坛的人说过一句名言：“若没有暴雪，中国大学生至少有一半得过得相当苦闷。”这话说的夸张，却说明一种现象。

攒钱的生活相当艰苦。方若鸣家庭条件不是很好，生活费给得紧巴巴。为了买电视和PS2，方若鸣不得不谎称自己需要更多学杂费。也许是虚荣心作祟，也许是真的希望周围能培养出来几个同类，方若鸣总能借故跟家里多要点钱。许多年后方若鸣在某篇网文上看到二奶们诸多跟“老公”要钱的技巧时，颇觉得与自己的方法有些暗合。可见贫穷不仅能让一个人丧失理智，也能让一个人从朴实厚道的微差少年变成一个满嘴真理的戈培尔第二。

不得不说的是，方若鸣在写作和书面表达上始终拥有一定优势，这优势没能让他在跟室友争论TV和PC游戏哪个更好上获得任何战绩，打败自己父母却绰绰有余。二老对方若鸣所描绘的一切都坚信不疑，不断把钱打到他的卡上。

如此过了半年，GBA的游戏烧了新的删老的，室友们的“菠萝”大餐从1.07吃到1.09，岁月蹉跎得就连PS2的游戏画面也不再惊艳，《CS》也不复当日盛况。方若鸣终于攒足了钱，买了一台小电视和一台二手PS2。

PS2搬回来那天方若鸣自己很激动，几个室友也挺关注。从小到大方若鸣都未曾拥有过属于自己的主机，一直都在包机房里听老板喊“那谁谁，你还有五分钟到点”之类的最后通牒，如今真抱着台PS2当然得激动一番。

“如今咱也是上等人了。”方若鸣说着寝室里独创的黑话，还桀桀笑了几声，“现在我宣布，PS2正式入主精英中心，以后网络游戏独步天下的日子将一去不返了！”

听见这种发言，几个久经考验的室友纷纷朝方若鸣比出中指，动作整齐。

千夫所指之中，方若鸣接上电源，打亮电视。PS2故弄玄虚的开机画面中，游戏厂商的LOGO一闪而过。精英中心的几个精英们屏住呼吸，等待游戏开场。

雄壮的音乐渐渐从电视两边喇叭传出，雨夜之中穿着雨衣还敢抽烟的纯爷们只有一个。看见这一幕，方若鸣感觉自己的内心仿佛被什么东西刺中了一样，有些痛也有点儿酸。

在包机房折腾了这么多年，自己这也算是有主机一族了吧？

Harry Gregson Williams的音乐声在雨水中渐高，非要在雨中抽雪茄的胡子大叔终于开始起跑，在雨水冲击之下纵身一跃，从车行遍地的大桥上跳下。

无数雨水和光影流转，方若鸣抓着崭新的黑色震动手柄望着自己熟悉的这一幕，用眼角瞟周围的几个室友。

一群人围着看了半天，都没怎么说话。几个月来方若鸣偶有跟这几位争论关于游戏的话题，苦于只能照搬杂志上的观点，争论从来没有结果。直到这一刻，方若鸣终于感觉到扬眉吐气这词儿到底又多美好。

过了半晌，老大张了张嘴，凑出来完整的一句话：“这……这游戏还不错……”

“精英中心”也跟其他寝室一样了无新意地按年纪分了大小地位，分别以老大老二等称呼互相表示亲近，这种称呼让若鸣有时错觉自己活在封建社会。

六人行的寝室里老大是最忠实的网游拥护者，是从《万王之王》和《石器时代》修炼过来的老妖怪了。既然老大张嘴说不错，其余人也纷纷表示附和，并围成一团看方若鸣打《潜龙谍影2》的资料片。

这一刻，方若鸣拿着手柄心中颇有些飘飘然，心中油然而生的是巨大的优越感。对比《潜龙谍影2》的画面，眼下寝室里流行的那几个联网游戏充其量算是地方台小品，《潜龙谍影2》则是春晚的赵本山。

这一次方若鸣大获全胜，利用PS2积攒到现在的软件阵容轰杀了一切之前嘲笑他的言论。即使现在回忆起来，其他寝室学生过来参观PS2的景象他仍历历在目。那时PS2尚贵，直读IC也不算完善，整个耶云市也没有几个地方有得玩。

方若鸣一掷千金购入PS2的消息在整个宿舍楼成了轰动一时的新闻，无数人跑过来参观，方若鸣也乐意一一向对方展示自己手上的游戏。那个年代《GT赛车3》的惊艳就足以羡煞不少人，更何况还有《真·三国无双》和《胜利十一人》这等在网络上炒得沸沸扬扬的存在，一时间不少人都把目光投向了光影效果奇佳的PS2，向方若鸣询问价格，方若鸣也尽量解答。

即使这样，几乎所有人在听到PS2的时价后也都差不多崩溃了，纷纷以各种借口展望了一下美好未来就迅速逃走，表示“有钱了再说”。

就这样，寝室热闹了一个多月之后慢慢恢复了平静。方若鸣依旧坐在电视前打PS2，精英中心的其余五位也回到自己工作岗位上，一切仿佛都没有改变，一切都好像从未发生。

方若鸣对这些倒不是很在乎，买PS2本就是为了让自己爽，被人折腾了一个多月之后终于清净了，他也开始埋头苦干找游戏玩。一时间精英中心声光四起，电费利用率极高。





方若鸣在学校里呼朋引伴之余也多少有些无奈，以前听说热爱游戏尤其是电视游戏的人极多，为何自己在学校里就没碰上几个？寝室里的另外哥五个倒是从坚定的鼠标爱好者变成了足球和《拳皇》的拥戴者。这种变化让方若鸣既开心又难过，所有人都知道他分明是不玩足球游戏的……

因为有了更多共同话题，寝室内部的交流也多了。方若鸣和几个哥们口若悬河地描绘各种游戏业界的典故，俨然一派特约撰稿人的风范。按说这日子过得也算不错，可方若鸣总觉得少了点什么。

其实方若鸣比谁都清楚，自己初上大学那种内心淡淡的渴求。只是这事儿实在没法跟人说，又相当可遇不可求。方若鸣一个人有时候坐在电视前打游戏的时候总会恍惚着朝窗口张望，看看操场上那些偶尔掠过的靓丽风景。

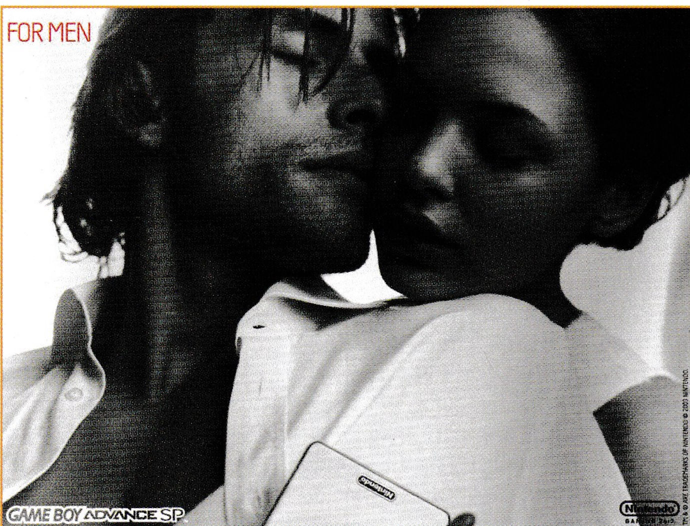
心中总想着这些事也有点烦，方若鸣扔下手柄一个人走出寝室散心，把PS2留给老大和老三耍《实况》。

大学生活和高中最大的不同在于：所有人都行色匆匆且自成一格。经过几个月的天气转凉转冷，方若鸣一个人无聊地在操场上走着，猛然瞧见一个亲切的身影坐在长椅上。

这个身影之所以能让方若鸣觉得亲切，是因为那背影的姿势很像方若鸣熟悉的一种动作。那人背对着方若鸣，低头双手捧着一件事物聚精会神。这个姿势方若鸣再熟悉不过了，他在心中跟自己打赌，那人手中捧的若不是诺基亚的电话，就一定是台GBA SP。

这种自己跟自己打赌的猜测让方若鸣忍不住向前挪了几步，靠近那个略显清瘦的背影。

乌黑的马尾辫在风中微扬，让方若鸣多少有点心猿意马。方若鸣咽了



口口水，缓步走近那个背影，一块略显发白的液晶屏映入眼中。

"真是SP啊……"

捧在双手中的显是一台掌机而非电话，画面中一个棱角分明的角色正从嘴里喊出大声的"异议阿里"，方若鸣当然知道这游戏。

大概是察觉到了背后有人靠近，马尾背影缓缓转身，瞧见了因憋在寝室打了一个星期游戏而面有菜色的方若鸣。

这张脸转过来的时候，方若鸣很不自觉地咽了口口水。

长期接触平面美女的宅男看见长得稍微像点样的女性都会不自觉紧张，方若鸣也是其中之一。回忆过去，自己除了看书打游戏几乎没有其余的爱好，单独面对女性时该说什么做什么都一无所知。瞧见女孩清秀的脸庞时，方若鸣觉得一阵心慌，憋了半天憋出一句没什么用的废话。

"唔……不好意思，我就想看看你玩的是不是GBA SP……"

女孩性格显然比方若鸣预料的开朗许多，扬扬手中的掌机："你知道这是什么游戏？"

"《逆转裁判》。"这种问题想都不用想就能脱口而出。

女孩愣了一下，随即笑起来："你也喜欢玩这个？"

"我……还行吧。"方若鸣眼光四处乱瞟，就是不敢正眼看姑娘，心里不知道该想点什么。

"这个系列你很熟？"清秀的女生再度扬起手中掌机，"我过不去了，帮我看看？"

方若鸣看了看女孩身边空出来的长椅，犹豫了片刻，还是在尽量不靠近女孩的前提下坐下了。



"我这里找不到他证词的破绽了，你帮我看看？"女孩开朗得让方若鸣有些难以适应，竟将手中的GBASP递过来。方若鸣看着阳光下那张清秀笑脸，心中忽然多出了许多不切实际的想法。

尽力让自己不去想杂念，方若鸣接过掌机，开始帮着女孩推理。毕竟只要话题涉及到宅男和游戏上，他能说的内容还不算少。

方若鸣和程韵就在这样一种诡异的情况下认识了，还相谈甚欢。《逆转裁判》这种对白绵长有力的游戏让两人几乎消磨了整个下午在操场上。两人渐多的对话也让方若鸣知道了程韵和自己一样是今年的新生，不过学的专业是烂大街的财会——当然自己这个计算机更烂大街……

其实方若鸣没想到学财会的女孩也有喜欢打游戏的，而且似乎还很痴迷，这种找到同类的感觉让他兴奋了一下午，浑然忘记自己身边坐着的是个长得很不错的美女。从交谈中得知程韵从小到大的环境跟自己差不多，惟一的区别就是她是个长得还不错的女孩子，周围不会一直死气沉沉，性格当然来得要比真正的宅男开朗活泼不少。

一下午就这么过去了，跟程韵交换了联系方式后方若鸣回到寝室，一进门就被老大和老三以关节技锁到床上，手法之凌厉简直堪比专业人士。

"老实交代，今天下午你都干了什么？"

方若鸣挣扎了几下，发现自己这宅男身子骨确实不如老大和老三，只得求饶："青天大老爷饶命……小的不过是出去散散步，不必动如此大刑吧？"

"散步？"惟恐天下不乱的老三更加了几分力气压在方若鸣身上，"跟电算化财会的美女一起散步么？从实招来！"

"你们哪是学计算机的啊，你们兼职就是明星小报的预备役……"方若鸣被两座大山压着惨嚎，"不过是看到有人玩GBA说了几句话嘛！"

"今天全国人民都看见你们在一条椅子上坐着。"老大狞笑，"就算跳进密西西比河你也洗不清了，赶快招吧，进展如何？"

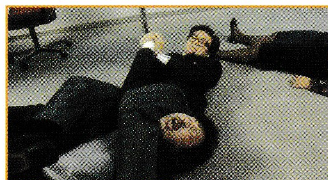
乌烟瘴气的寝室内众人早就围成一团，看着饱受严刑拷问的方若鸣在那里哀叫，仿佛先生笔下的看客。只有老四把屁股从椅子上挪了挪，眼镜依旧盯着显示器，猛然冒出一句："靠！掉了个五孔盾，你们谁要？"

两个围攻方若鸣的和两个旁观的几乎同时扭头："给我留着！"

"就一个，你们怎么分？"

"等审完了这小子，咱们抓阄！"老大一口恶气喷出来，很有点远古巨龙的气势，"来吧，先交代交代你怎么勾引人家财会小美女的事！"

事实证明严刑逼供在历朝历代都极为通用，方若鸣被压得喘不过气来，只得将自己在操场上碰见马尾少女的事复述了一遍，还加了些满足窥私欲的小细节，这才让老大和老三松开手。



"晚上请客吧。"老三做出一脸沉痛模样，"你就要深陷苦海了，在这之前应该请哥儿几个撮一顿。"

方若鸣心说认识个姑娘就得请客，那要结婚还不得去谭家菜摆桌？只是被压在床上不敢还口，一脸的唯唯诺诺。

方若鸣跟财会系小美女程韵的事儿最先在男生寝室里慢慢流传，足以证明男人在八卦能力上就一点都不比女人差。方若鸣自己也被其哥儿几个的溢美之词捧得飘飘然，觉得自己可能真走了艳遇了。一顿酒过后，被无提着耳根子教育了无数如何泡妞的方若鸣开始跌跌撞撞地尝试着主动去接触程韵。



方若鸣和程韵之间进展得倒算顺利，在那个足以写入当年校园十大最有性格邂逅场面的偶然相遇之后，两人频繁在食堂和操场等公共场所接头，互相交流战斗心得。对于跟女性交流颇有困难的方若鸣来说，对着一个喜欢游戏的女孩说话总能比正常情况下顺利一些。

幸好GBA只是游戏业界一角，方若鸣有时候会这样想，而且程韵的口味也算广泛，除了体育类游戏之外，其余类型的好像都很爱。

精英中心因为方若鸣和程韵的突飞猛进也焕然一新，宿舍几个懒鬼都是那种不是膀胱快要被憋炸连厕所都懒得去的强者，硬是为了让方若鸣和程韵能有一个像样的玩游戏环境隔两天打扫一次。惹得晚上寝室夜谈的时候方若鸣眼泪汪汪地说哥几个都好兄弟啊，大恩大德小的三辈子也不敢忘。

程韵是个很懂分寸的姑娘，每次来寝室都会带点零食之类犒劳大伙，跟寝室其余五匹混狼混得关系也不错。老大没事就勾着方若鸣的肩膀像个基佬似的暧昧地说："小方有福气啊！"

每到这个时候，方若鸣只有露出农民兄弟一般的傻笑，表达自己对幸福的无知。

眼看着程韵和方若鸣之间的数值越来越高，寝室其余兄弟继续投入到轰轰烈烈的网游活动中，一时间精英中心电费再破新高。

"一个女孩子，那么喜欢游戏干什么？"

有时候，老三会摇头晃脑地趿着拖鞋从并肩作战的方若鸣和程韵之间走过，屏幕上要么上演着动不动拖慢的《真·三国无双》，要么就是在打华丽的恐怖游戏，毕竟程韵再怎么活泼开朗，也和其他女孩一样喜欢看上去华丽的东西。

一二来去时间长了，所有人都看出来了，方若鸣跟程韵已算是出双入对，距离伟大的同学友谊早就千里之





遥。程韵和方若鸣也默认了这种注视，在众目睽睽之中并肩而行，老五酸溜溜地在旁边说如果方若鸣少条胳膊那就是完美的神雕侠侣了。为此方若鸣对老五比了个中指：“那你也给老子去做那头雕去！”

时间就是这样的东西，说快不快说慢不慢。有时候，打完游戏两人手拉手出去压马路，夜色阑珊之中虽然没做什么越轨行为，还是像两个小孩子一样谈起自己的理想和心事。

“时间很快呢。”程韵有时候会独自走在前面，遥望路面上一排的点点灯光，在微冷的风中叹息。

晚风中方若鸣有有些迷惘地看着程韵：“时间？你是在担心未来的事么？”

“多少有一点。”程韵从灯光下走回来，拉着方若鸣的手，“难道你不担心？”

“我……”谈到这种问题，方若鸣继续口吃了一下，“我还没想好，不过我想看看能不能进到游戏公司工作。”

“去哪里呢？”程韵笑意盈盈地看着方若鸣，“说来听听？”

“现在还……不知道。”方若鸣努力回忆着国内为数不多的游戏公司，却想不到哪个值得去，“等到毕业的时候，世界不一定变成什么样呢，也许明天外星人就来了。”

程韵被方若鸣的话逗得笑起来，站在原地笑了一阵才站直身体。这个时候大半夜居然有人在放周华健的歌，从不知哪个寝室飘出来，高音中带着一点主旋律。

给你我的全部／你是我今生惟一的赌注／只留下一段岁月／让我无怨无悔／全心的付出／怕你忧伤怕你哭／怕你孤单怕你糊涂／红尘千山万里路／我可以朝朝暮暮……

两人站在路灯下，一直听完整首的《风雨无阻》。冷风吹在脸上有丝丝凉意，方若鸣扭头看看身边女孩红扑扑的脸蛋，忍不住伸手去轻轻抚了一下。

程韵顺势靠在方若鸣怀中，低声呢喃了些方若鸣听不太清的话。方若鸣低头看着怀里的女孩，感觉一切好像从天而降一样的不真实。爱好也有了女朋友也有了，这世界改变人生果然摧枯拉朽般一秒钟搞定你未来十几年。

那一天晚上两人到底接没接吻方若鸣已经不记得了，按照他自己的回忆应该是没有。不管结果如何，那之后方若鸣和程韵的关系更亲密也更稳固了，是整个校园新生一代里最被看好的一对情侣。

打字速度也不慢，“倒是你，还在那网吧干着？这也太委屈了吧？”

“时也命也。”方若鸣忘记了自己对面是显示器，叹了口气道，“不过最近也在考虑新的出路。”

“哦？有发挥专长的地方了？”

“还没定下来，等有谱了再跟你们说吧。”方若鸣不想对这个问题谈太多，“其他几头都还好吧？听说现在都是已经进化成社会人了？”

“他们几个你还不知道？在学校里就比谁都精，出来了又有点关系，谁能混得差？倒是你，要是实在不行，我让老大他们给你问问工作的事吧。”

“不用了。”方若鸣在二手烟熏中终于咳了一声，“我自己想想办法吧，路应该不止那几条。”

“算了我不劝你了，你这人最大的毛病就是脾气太倔。我去找个 WEB GAME 玩玩杀时间，你自己保重。”

老四的 MSN 很快显示离线，不知道是隐身还是真的下了。方若鸣关了 MSN 之后将屏幕界面切换到《命运帝国》上，这款最近几个月才上市的“大型多人在线角色扮演游戏”拥有相当不错的核心制作团队——至少在画面上它很强。想起自己大学三年级开始流行的《魔兽世界》，方若鸣忍不住拿那款号称世界最佳网游的游戏跟眼前的游戏做了对比。

比起大多数副本已被人倒背如流的《魔兽世界》，《命运帝国》拥有了《魔兽世界》兴起之前那些当红网游最大的特点，那就是操作简便。这对于还在网吧作战的大多数网游玩家来说相当重要。

看着《命运帝国》的游戏界面，方若鸣脑海中闪过多年前某人说的一句话：“《征途》这种东西也能上市骗钱，中国网游市场本来就很畸形！”

说这话的人是位挺著名的网游编辑，如今已不知身在何处。想到仍当红的某位经济界巨人，方若鸣觉得自己跟现实妥协就对了。

现实，容易让人忘记很多东西。

看了半个晚上论坛，把自己应该记得的东西都牢牢背下来，方若鸣在《命运帝国》电信服务器重开之际去睡觉了。这个晚上他没有像其他晚上那样呼来喝去跟人一同去起义，只是安静地挪了几个凳子在角落，打了一晚上的轻声呼噜。

第二天早上方若鸣起得很早——熬过通宵之后为了表示自己昨晚尽职尽责，偷偷睡觉的网管都会早点起来。等老板过来对账，交接了工作之后，方若鸣走出网吧。

——已经不太记得了，自己有多久没出来过了？

阳光很刺眼，让习惯了在黑暗里看显示器的方若鸣忍不住眯起眼睛。

早上醒来的时候，那条站内短信已回复，内容还是相当简单。

“和平广场，星巴克 32 号桌。”

“见个面都得去星巴克，生怕别人不知道自己是 IT 民工么？”

带着这样的自言自语，方若鸣在网吧门口等了辆公车挤上去，一路跟着人流熙熙攘攘到了和平广场。

星巴克里的顾客至少有七成人都在边喝咖啡边看笔记本电脑做悠闲白领状，方若鸣走近了仔细看才发现这些人无一例外都在打斗地主或 QQ 麻将。在心里冷笑一声，他走向靠近窗口的 32 号桌。

和想像中的不太一样，“迎头一板砖”年纪居然已经不小了，两侧的头发都已经出现花白，只是脸依然干



电脑的嗡嗡声在静谧的夜晚让人昏昏欲睡，方若鸣却已毫无倦意，依然盯着眼前的一封站内短信发呆。

虽说记下了电话，内心挣扎仍是免不了的。

不知道是谁开了音箱，烂大街的网络歌曲在一楼大厅飘来荡去。方若鸣有些厌恶地戴上耳机，闭着眼睛摸在被烟叶渣子和可乐侵蚀得千疮百孔的键盘上，犹豫了很久，打出一行字。

“还是见面谈吧，我不太相信 QQ。”

写完这封短信，方若鸣又犹豫了很久才点了发送。看着网吧双通道 20M 的宽带瞬间将短信送过去，方若鸣相信自己所遭遇的许多经历都跟这网速一样，选择了就转瞬即逝，没有任何犹豫迟疑的机会。

“网管，我这又进不去游戏了，你过来给我看看！”

一声粗暴的叫喊打断了方若鸣的思绪，他起身去给人解决问题。这种呼来喝去的日子他已经渐渐习惯。网吧的网管和服务生没有太大区别，就好像某些人名片上印的“主任科员”一样，都是虚头。买烟递水帮忙弄个泡面都算是客气的，还有人要求网管给自己解决如何泡姑娘的问题。对这种方若鸣和其他网管都在心中比了一万次中指——老子要是有那个说泡谁就泡谁的本事何必干网管，去找富婆包养不是更划算？反正当网管和当小白脸都得放下自尊。

给那个粗嗓门的男中音解决完问题之后，方若鸣回到自己的位置上，看到 MSN 的信息框在跳——是老四，这个时候还在上网的现在也就他了，其他几个都在务实。

“还不睡？今天值夜班？”

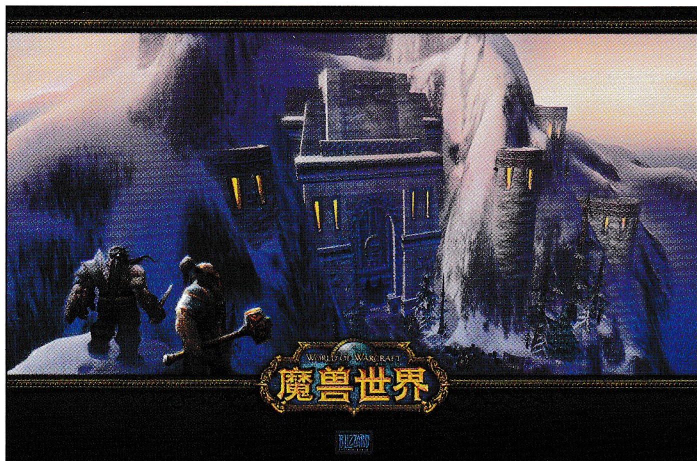
“是啊，习惯了。”方若鸣闭着眼睛在键盘上飞快敲字，“你呢？别跟我说是在等凌晨两点服务器维护完毕。”

“嘿嘿……被你看出来了。我着急啊，不能让别人把等级超过去，至少在免费这段日子得混个前几。”

“防沉迷系统就是给你这种人准备的。”方若鸣笑着打道，“怎么样？还没找工作？”

“不着急，反正家里最近炒股赚了不少，也不差我这几个钱。”老四







净白皙，戴着一副金丝眼镜，身上穿一件很干净的浅蓝色外套。

“迎头一板砖”笑呵呵看着方若鸣坐到自己对面：“咱们也算是神交已久，如果你我当中谁是女的，这次见面就更完美了。”

“……”方若鸣现在已非当年在学校里那个口拙的小宅男，知道这种时候应该保持沉默，让对方发挥完自己的幽默感。

果然，看到方若鸣有些拘谨的样子，迎头一板砖笑了笑继续说道：“你在Egat2论坛帖子我基本上都看了，你和那些技术流的开荒者还不太一样，基本上来说，你还算半个文艺青年。”

方若鸣依然没说话，只是眨眨眼睛表示勉强接受对方这个结论，等待他的下文。

“咱们在论坛里是熟人，我也不跟你客套。”迎头一板砖很直截了当地说道，“拥有才华的人一般都很坚韧，而没有人文精神的人在这个社会除了填充数字没有别的作用，但是一个人太接近文艺又会傻掉……你恰好在这三者之间，所以我很想见见你，问问你对我说的那事情有没有兴趣。”

方若鸣知道，这个时候应该轮到自己说话了。

“我……我没有同类工作经验。”

“这不是问题。”迎头一板砖笑着说，“去我们那的没几个有工作经验的，都是从头开始。”

“嗯……可是我不知道自己能不能做好。”

迎头一板砖看着方若鸣啧啧摇头：“你太谨慎了，谦虚得有点过，这在这个社会上可不是什么好事。现在这个社会就跟孔雀开屏似的，你不表现就没人关注你。”

听了对方的话，方若鸣低头沉思了片刻，慢慢抬起头。

“我想要去上班，还得走一遍正式应聘的流程吧？”

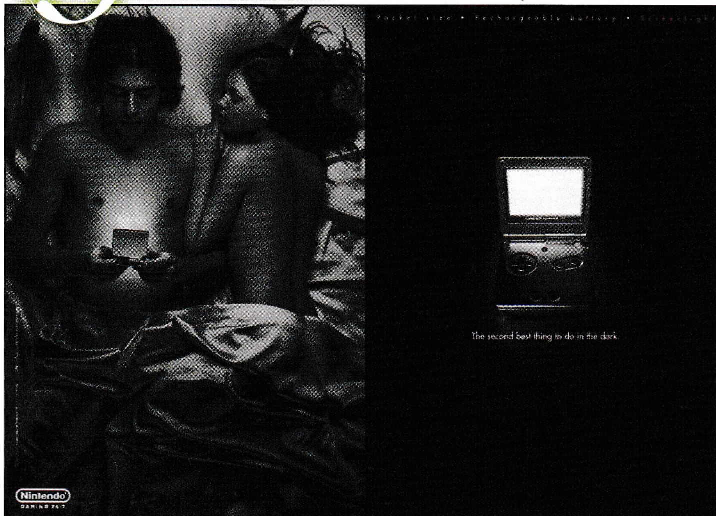
迎头一板砖哈哈大笑：“所以我说没看错人嘛，聪明！你晚上回去整理自己的简历，写得稍微像点样就可以，电邮给我，之后的事我来弄。”

方若鸣点头表示明白，也没说什么感谢之类的话，这倒让迎头一板砖觉得这个毕业生跟自己想像中的差不多，不是那种很容易虚浮的类型。

“既然这样，你等我消息吧。”迎头一板砖起身结账，“你从网吧辞职也要一段时间，咱们尽快。”



大学生活徐徐渐进，比起许多言情小说中的描绘显然要平淡苍白许多，而且也没有巨富的千金公子之流在校园内横晃演绎青蛙王子和灰姑娘。方若鸣继续自己的惬意游戏人生，偶尔跟程韵出去吃个麻辣烫，感觉爱情的滋味在心中慢慢滋生幸福。



平时除了对付必须对付的考试，方若鸣依然在游戏世界里尽情厮杀。比起以前看多玩少的年代，现在的方若鸣似乎有了更多理由玩游戏——至少为了保持和程韵之间的共同话题，他也要玩很多游戏。

大一很快过去，方若鸣和程韵之间的关系也像天气一样日渐升温。老大和老三没事就催促方若鸣是不是该找时间把该办的事儿办了，每到这时候方若鸣就不知该怎么回答。

羞涩的宅男是幸福的，也是畏缩的。老大算是半个过来人，明白方若鸣的想法，说了一两次之后就拍着他肩膀叹息一声不再多说，反倒是老三一直很热衷，还希望方若鸣能带点战报什么的回来。

具体情况发生变化大概是在大二的后半年，有一次方若鸣忘记是谁的生日了，自己跟程韵都喝高了，晚上没法回学校，俩人就在外面的小旅店睡了一晚。本来和衣而卧的晚上也没发生什么，偏偏第二天早上起来东倒西歪的气氛暧昧诡异，方若鸣就在这样匪夷所思的情况下把该做的事儿做了……事后程韵也没有像小说里写的那样哭哭啼啼半天，两人照常出去吃饭，和没事一样。

自从方若鸣跟程韵夜不归宿之后，精英中心哥几个看方若鸣的眼神儿都多少有些敬意。俗话说瞎猫偶尔能碰着死耗子，偏偏方若鸣这厮连瞎猫都算不上还能有这种经历，这已经不是运气和实力的问题了。

方若鸣自己没觉得怎样，继续游戏姑娘两头跑，偶尔为某一门课能不能过发愁。程韵也没什么变化，依然开朗有趣，事事顺着方若鸣，没事就跑精英中心来打游戏。

方若鸣大二上半年的时候，国内网游市场经过一轮洗牌之后略显沉寂，许多电信公司斥资开张的网游公司一个一个关门，传统PC游戏制作厂商的转型也几乎没有成功的例子，寝室里里那几条狼无聊之余只能继续在《CS》和《暗黑》里寻找熟悉的世界，偶尔跟方若鸣抢一下PS2玩。

在这样沉闷的日子里，忽然传来了一个消息。

“暴雪公司的《魔兽世界》即将制作完成！国内即将同步引进！”

对于爱称“玻璃渣”的暴雪公司，几乎所有大学生都必怀着感恩戴德的心情对待，若非有这个公司的许多游戏，也许大学校园生活就不会那么绚烂多彩了。听到这个消息那天，原本萎靡不振的老大猛然抬头：“同志们，解放的日子就要来了！大家攒钱准备升级电脑吧！”

纵然《魔兽世界》的消息传得宿舍扫地老头儿都知道，可连聋子都听说过暴雪跳票的本事比做游戏还大，大家对这个公司能不能按时安排游戏内测也都心里没谱。老大每天没事就跑各个游戏论坛上蹲点看新闻，同时揣摩自己这小电脑够不够跑新网游。一直不吭声的老四倒好，直接就抱了台新电脑回来，据说就是等《魔兽世界》内测。

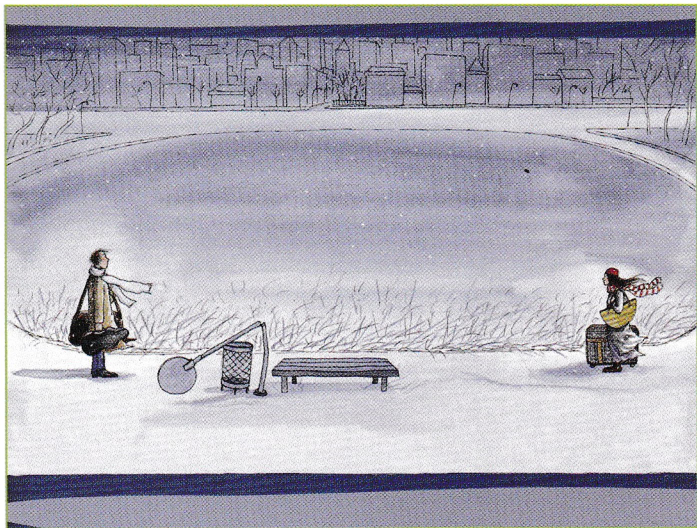
这件事过去很多年之后方若鸣还能记得极为清楚，很重要的一点就是因为那个时候英文比精英中心六匹狼加起来都好的程韵还为此专门帮老四去国外申请北美地区的内测账号，账号没申请下来，程韵倒是若有所思地看了很久《魔兽世界》的游戏介绍页面。

“也想玩网游了？”

老大半玩笑地调侃道，程韵摇摇头：“我们寝室也有人要玩，我看看热闹。”

随后的事方若鸣记得不太清楚了，正如某部电影里所说的那样：真正的速度是看不见的，就好像日升月落，就好像四季交替，就好像从生到死……岁月推进的速度缓慢而残酷，将许多东西碾碎了一并爆发，让人去承载着前行。

《魔兽世界》晚几个月便在国内开始公测，随后是大规模的连锁反应，凭借暴雪公司的口碑迅速抢占了市场。方若鸣此时还在忙着打PS2，也没怎么关心这些事。此时恰逢年底，各路厂商佳作频出，诸如《潜龙谍影3》和《鬼武者3》这种级别的作品比比皆是，方若鸣压根就没有时



间去管电脑上还出了什么新游戏。

不知道为什么，偏偏大作连连的年底程韵倒开始忙了，每天被宿舍的姐妹们拎着无法脱身，两人见面次数剧减。方若鸣最初还不怎么当回事儿，继续独霸游戏机在寝室里吃泡面打游戏看游戏杂志，直到有一天家里来了个电话。

这样的情况一直维持到大二下半年，终于觉得有些不对的方若鸣想去找程韵，却发现程韵已经开始在寝室戴着眼镜玩电脑了。崭新的VAIO笔记本电脑散发出貌似华贵的金属光泽，方若鸣站在寝室外朝程韵招招手，程韵点点头表示自己马上就出来。

结果方若鸣在门口这一等就是近二十分钟，程韵才出来。看见方若鸣在外面冷得发抖，程韵有些不好意思："对不起……玩游戏忘记时间了……我想你能理解我吧，呵呵。"

方若鸣心中纵然有着千般不满，看见程韵的时候也会变得无话可说，每次只要一望着程韵的双眼，他就思维中断了。之前来时准备的诸多发言都没机会说出口，千百句话到嘴边绕了一圈又咽下去了，只露出一个傻乎乎的笑容："是啊，我知道……最近还好？"

"挺好的。"程韵回头看了一眼自己寝室那扇窗户，"最近就是忙，要不就去找你玩了。"

在这种时候，方若鸣浑然不知自己该说些什么，想要达到什么样的效果。他傻乎乎地站在女寝楼下跟程韵说了几分钟的话之后就回寝室了，寝室里老大和老三正用PS2踢《胜利十一人》，其余三人都在闷头点鼠标。

"你们怎么不玩？"方若鸣看见老大居然不打网游了，有点奇怪。

"排队呢。"老大指了指显示器，"还有三千多人，慢慢排着吧，这几天都习惯了。"

方若鸣若有所思地点点头，倒在床上，心中一片惘然。

日子慢慢过去，程韵在方若鸣找过她之后又开始频繁出现，只是现在和以前有些不同，方若鸣感觉自己跟程韵虽然已是最亲密的人，却有了一层无形隔阂。周围冷眼观瞧的人诸如老大老三之流都在底下劝方若鸣："放手吧，这么拖下去对谁都不好。"

方若鸣在感情问题上比这几人想的还要固执，不说也不抱怨，时间长了大家就习惯了。

《魔兽世界》在国内如火如荼一年多，滋生了无数社会事件，这些事方若鸣有时候看了就觉得心慌，觉得离自己很远又很近。程韵在玩《魔兽世界》是毫无疑问的了，难道自己也跟着要走这条路？

看上去早晚要来的事居然拖到了大三下半年才收场，方若鸣在平安夜本打算给程韵打电话一起去教堂，却接到程韵发来的短信。

"晚上一起出去走走吧。"

对程韵的邀请，方若鸣一向欣然赴约。

从教堂出来，冷得有些刺骨的街道上其实已经没多少人了，两人越过教堂附近的小广场，并肩走在回学校的路上。

一路上两人都在沉默，最终还是程韵先开了口。

"我们分手吧。"

尽管已经有了心理准备，方若鸣还是觉得自己的心像是被捅了一下，他猛然停住脚步，看着身穿白色羽绒服的程韵。

"……分手？为什么？"

程韵叹了口气："我已经不喜欢你了，这理由足够么？"

"……"

这一刻的浑身血液凝结的感觉方若鸣许多年后仍能记得，他木然站在路边，面朝鹅黄色灯晕下的女孩，脑海中一片混乱。教堂的风琴声在夜色中隐隐传来，几如呜咽。

"我觉得自己已经不能忍受这样的生活了。"大概是因为憋了很久才说出来的缘故，程韵的语气渐渐激动，"你知道么？虽然我们都是重复同样的生活，可你从没意识到你自己的社会责任有多重。如果只是在一年级的时候你这个样子没关系，到了大二，你还是没有改变，现在都大三了，我依然不知道你打算什么时候改变。你是男生，你要面对的责任和负担太多太多，我不能看着这样一个人在我身边，成为我的惟一！你知道么？过去三年里我尝试了多少种生活，你呢？你曾经尝试过改变么？"

程韵一连串的反问让方若鸣彻底清醒过来，他终于意识到自己和程韵之间的问题从一开始就存在。程韵是一个正常活泼的女孩，游戏只是她的一部分爱好，最初程韵对方若鸣的好感可以加深这个爱好。等到三年过去，大家从年轻人向成年人过度了，成熟得比男人更快的女人肯定最先清醒过来，而自己还是一个一无是处的宅男。

不是因为《魔兽世界》也不是因为其他原因，方若鸣瞬间感到了自己和正常人沟通的困难。这种绝望让他难以说出哪怕是一句挽回感情的话，只能楞楞看着程韵，体会自己心被一点点磨成碎末的感觉。

"这三年来你说来说去都是游戏，永远不会有其他的话题。"程韵双眼泛摇着头，"我以为你可以改变，也做过许多尝试，可惜都失败了。现在好了，我也变成了游戏爱好者，可我不想把自己的未来寄托在你这样的人身上。"

"我……我以为……"程韵每句话都说中自己的要害，让方若鸣无从反驳。

程韵咬着发白的嘴唇，脸色看上不不比方若鸣好多少，只是语气依然坚定："你要知道，我和你平时在公共汽车上看见的那些女人没有区别，我们爱慕虚荣，贪图享乐，希望能纵情人生……所以不要觉得我想要离开你是多么可怕的事，其实这很正常。好了我要说的就是这么多了，你陪着你的游戏去玩吧。"

说完这些话的程韵扭头快步走向校园，留下方若鸣一个人站在路灯下发呆。

这件事过了很久才被同寝室的几个人知道，那时候方若鸣已经半死不活像是个废人了。



盛天网络是最新网游《命运帝国》的国内运营商，这家公司的名气大概可以用"地球人都知道"这类的描述来概括，号称亚洲乃至于世界最大的网络游戏运营商。迎头一板砖是盛天网络为了推广《命运帝国》特意从某门户站挖过来的策划专员，专门负责游戏的推广和各种活动策划。

方若鸣常去的Egat2论坛是迎头一板砖和几个朋友搞起来的游戏文化论坛，迎头一板砖有几个不同级别的马甲在论坛上，方若鸣认识其中的一个，却并不知道这位是经常能看到写厂商评论的著名撰稿人。

现在撰稿人不好干，迎头一板砖改做网游运营策划，时刻关注着游戏论坛上比较活跃的人物，希望吸纳几个过来以做新血。毕竟国内游戏界可悲的那点人才跳来跳去就跟手套换兜子似的，没有对整个行业有真正的改变。方若鸣最初在研究《命运帝国》之前几款网游时写的一些论坛心得很让迎头一板砖看好，他尝试着在QQ上用玩家身分跟方若鸣接触了一下。

其实迎头一板砖并不知道，方若鸣在大学最后一年几乎不怎么玩游戏了，每天就是看书睡觉，结果到毕业一样找不到工作。方若鸣的父亲在他大三下半年被公司买断，现在只靠社保维持。最初方若鸣以为毕业后能找到合适工作，没想到去年和前年的许多毕业生还没解决就业问题，自己这种计算机专业出来的大路货更没什么出路。在碰壁无数次之后，方若鸣选择了离学校不太远的一家网吧当网管，他不想回老家，不想面对父亲失望的脸。

这个时候，方若鸣才真正理解程



韵当年跟自己说的那番话，并不是程韵太残酷，只是自己太单纯。

网吧的工作无聊又清闲，方若鸣在网吧期间也开始学着打网游，泡论坛，活跃不已。因为这些突出表现，迎头一板砖看上了他，打算拉他进自己的新团队。对此方若鸣考虑得倒是很实在：网游公司虽然据说都挺黑，待遇总要比在网吧强上不少，反正一样是被社会强暴，不如找个给钱多的。

经过几天的周旋协调，方若鸣被通知到盛天网络去报道。网吧老板知道方若鸣要辞职后，扣了一百块钱押金允许他提前走人。方若鸣没有争辩，他知道盛天网络是国内首屈一指的大网游公司，如果能进去工作，自己的机会应该不会少。

等到一切收拾妥当，要去盛天网络上班了，迎头一板砖临时电话通知方若鸣，游戏测试的部门缺人，要从策划部抽几个人过去。方若鸣想都没想立即一口应承下来：“那好，我去好了。”

所有做过游戏测试的人都知道，这份工作基本上只能年轻人来干——在一台电脑上开个文本，然后开始玩游戏，玩到BUG了就用文字描述一下，然后截图取证。几个人窝在一个小屋里，困了就在地板上睡，醒了接着玩，不分黑夜和白天。

方若鸣扎进测试部一干就是两个月，因为游戏经验丰富，工作效率之高让周围的同事都称赞不已。当然最重要的是方若鸣为人随和，不管干什么从来没有怨言。两个月后《命运帝国》开始正式收费，方若鸣被放回到策划部跟迎头一板砖一起干。

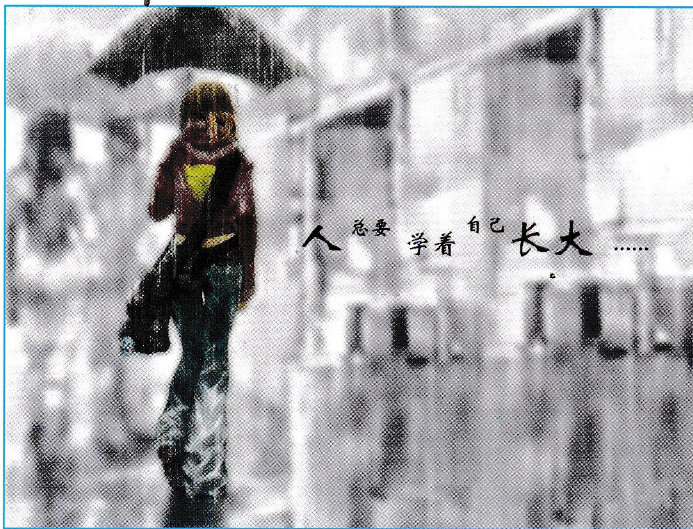
策划活动写文案，报假新闻处理玩家意见……大致上策划部现在每天在做的事只有这些，其余的都要有老总批准才能进行。迎头一板砖对方若鸣写帖子煽动人民群众的特长很看重，让他负责了一段时间的文案，《命运帝国》的在线人数渐渐上升稳定之后，这才找着机会让方若鸣成为真正的策划专员。

策划专员除了普通策划部的工作要做之外，还有一个很大的权力——选择广告媒体投放。

这件事本来应该是迎头一板砖来负责，方若鸣打下手，偏偏那段时间游戏的制作商跑过来勒索盛天更高的代理费用，迎头一板砖带着几个外语基础好的同僚跟棒子国人打嘴仗去了，策划部里只有方若鸣能负责这事。

谈判开始之前，迎头一板砖拍着方若鸣的肩膀，意味深长地说：“好好做，别让我失望。”

开始负责这块业务之后方若鸣才明白为什么迎头一板砖会跟自己说这番话，原来公司投放广告都要给广



告专员回扣，数额之大超过方若鸣的想像。方若鸣一来二去明白了这其中的道道儿，开始熟练操作起来。

韩国人在盛天呆了两个月，浪费了无数茶水和点心，最终也没多要走多少钱。等策划部全员合流的时候，方若鸣对广告专员的工作已是得心应手了。

迎头一板砖找方若鸣私下喝咖啡，地点还是他们第一次见面的星巴克。

“这两个月感觉怎么样？”

方若鸣犹豫了一下，从口袋里掏出一张银行卡。

“账户跟我没有直接亲属关系——反正他们也不查这个，钱和以前一样，没差。”

迎头一板砖笑了：“有人说在公司里你是我的心腹，这话看来没说错。”

“这钱本来也不是我该挣的。”方若鸣像模像样地假正经。

“嘿，月底发工资的时候我划三成给你吧。”迎头一板砖无所谓地笑笑，“加油干，这行业油水大了，你慢慢学吧。”

原本所有人都以为《命运帝国》是一款短平快赚过街钱的短寿游戏，盛天网络居然稳稳把这游戏做大了，在线人数稳定而夸张。最重要的是《命运帝国》的运营成本相当低，相比之下利润就很可观。方若鸣本也以为自己在盛天网络不过是镀镀金，没想到居然跟着迎头一板砖一路坐下来，现在已经在享受公司小中层干部



的待遇了。

老四还在沉迷网游，老大和老三都变成了正经社会人，老五老六一个做生意一个给自己家酒店帮忙，各有各的出路。方若鸣这个万年老二再度跟MSN的同学们闲聊时，周围已经发生了翻天覆地的变化。

渐渐圈子越来越广，方若鸣很让人意外地在半年之后辞了盛天网络的工作，临走之前迎头一板砖在公司走廊里看了他半天，终于叹了口气：“知道这一天迟早要来，没想到比我预计的还是早了些日子。”

此时方若鸣已非当日的那个小宅男，也不是跟着迎头一板砖后面的小弟，只是对着提拔自己的人不卑不亢地答道：“知恩图报，应该的。”

随后方若鸣被猎头公司拽走，一年半之内跳了数家公司，做了几个项目，用捞来的银子按揭了一套小公寓，买了辆便宜车，渐渐西装革履人模狗样。毕业前丢得七七八八的英语捡回来了，喝酒也不打怵了，也会对着公司前台的小美女说荤段子了，更知道在KTV小姐身边手应该搂腰还是摸腿了……

有时候不小心喝醉，方若鸣会看着自己床上的天花板发呆，不知道该想些什么。

所谓活着，就应该是为了活着而活着么？

并不承认自己是文艺青年的青年在夜色中偶然想起程韵跟自己说的那些话，辗转反侧。

时间渐渐如水流过，即使坚如磐石，也被打磨得百转流光，滑腻湿润。



开网游公司就像一夜情，欢快的时光过去之后又得沉寂一段时间才能再度酝酿新高潮。方若鸣在新公司得心应手之际恰逢股市低潮之后又奔新高，沉寂许久的老四给方若鸣打来电话：“二哥现在忙得很咧？有没有收到请柬？”

“什么请柬？”

“我知道你不可能收到，所以有人让我转发给你一下。”

“到底是什么？”

“程韵婚礼的请柬。”

一句话让方若明眼前的一切都轰然碎裂，公司的同事和美女都仿佛被龙卷风吹走，空旷的办公楼里只剩下他一人。

似乎感觉到了方若鸣的沉默，老四有些不自然地在电话那边说：“算了……就当我没说过。我以为这么长时间你应该……”

仿佛过了一个世纪那么漫长，方若鸣终于艰难开口。

“什么时候？”

“啥？”

“我是说，她的婚礼什么时候举行。”

“下月八号……我看你还是别去





了吧。”

“她有邀请我么？别蒙我，说实话。”

老四在电话那边叹了口气：“让我转告你一声，大概也是希望你过去吧，毕竟你们……”

“在哪儿？你们都去么？”

“金典花园酒店……我们大概都能去。”

“那算我一个吧。”方若鸣尝试着努力平静自己的心情，口气却怎么也轻松不起来，“你们随多少我就随多少吧……去捧个场。”

“你别去砸场就行了，嘿嘿。”老四说了个自己都笑不起来的笑话，干笑几声后觉得没啥意思，转移了话题，“你现在混得不错吧？我前几天看新闻说又瞧见你照片了。”

“混饭吃嘛。”方若鸣淡淡地说，“你怎么样？还不打算找工作吗？”

“我妈让我去她那里帮忙，我已经答应了。”老四的话让方若明倒是一惊，“过几天就去上班，不过在这之前我还会支持一下你小子的新项目。”

“嘿，多谢了。”方若鸣被老四的话带得轻松起来，“那到时候见吧，咱们哥几个好好喝一回。”

收起电话，方若鸣有些怅然地看了一眼曾对自己媚眼甚多的美女同事，转头进来办公室，开始整理新资料。这一整天方若鸣都在进行高强度的工作，让诸多同事敬佩不已。纷纷议论这猎头公司找过来的人就是不一样，看上去简直浑身充满活力。

疯狂工作了两周多之后，方若鸣跟技术部协商把服务器维护的时间定在八号，自己开着车去了金典花园酒店。对金典花园方若鸣不算陌生，有几次跟拉广告的媒体朋友都是在这里玩的一条龙。

方若鸣来到时候尚早，门外的彩虹门已经高悬，内里写着路线指示的红纸牌还未贴好。门口轮值的看见方若鸣进门，赶紧走过来：“方先生，好久不见。”

方若鸣对这位宽额头的高个美女笑笑：“程小姐的婚宴在几楼？”

“哦，原来是沈府和陈府的婚宴。”领班指了指电梯，“三楼，中餐部。”

“谢谢。”方若鸣微笑示意，走进电梯。

三楼稀稀落落坐着一些客人，多半都是陌生人，幸好精英中心的几位也都到了。看见方若鸣上来，一行人围上来开始寒暄。再旁边也有程韵的同学，看见方若鸣来了免不了偷偷指指点点一番，一时间场面竟因方若鸣的到来热闹了许多。

老大还是那样，脸色黝黑身体结实，只是面色中添了许多沉稳和干练在里面，老三依然是嘻嘻哈哈，偶尔双眸之中也能洒出点小说里所谓的慑人锋芒。老四穿得依然稀里糊涂，不过看上去也像是深沉了不少……方若鸣站在同学中央，感受着时光带给自己的种种变化，大家偶尔说起当年方若鸣在学校买 PS2 聚众娱乐的举动，还是忍不住哈哈大笑。

只是这话题说了就说了，戛然而止没有继续，毕竟下面发展关系到今天的女主角。

“现在还玩游戏吗？”老大递给方若鸣一支烟。

方若鸣接过来，想了想还是送回给老大：“已经不抽了……谢谢。还玩，现在买了台 PS3 在家耍，可惜没什么好游戏。”

“你这个做网游的天天在家耍 PS3，简直就是业界的耻辱啊……”老四依旧想要调节气氛，却得不到什么积极回应。

方若鸣无所谓地笑笑：“游戏嘛，消遣就够了。”

话题很快从游戏转移到别的方面，老四和老三偶尔问问方若鸣关于网游公司的种种八卦，老大则干脆绝口不提了。

谈话一如既往诡异地进行着，说了些当年的往事，说了些今日的成就，大家互相吹捧一番后也到时辰了，楼下酒店门外鞭炮齐鸣，一行车队缓缓开来，是新郎新娘到了。

“程韵真挺漂亮的。”老大叹了口气，拍拍方若明肩膀，“表现得从容点。”

“我知道。”

喧嚣渐上，方若鸣小意退后了两步，让出自己的显眼位置给老大，盯着走进来的一行人。新郎是什么面貌他已经不在乎了，只看得见那身穿白纱的女子面容清瘦秀丽，脸上带着淡淡恬静的微笑，身材仍旧曲线如流，脚步自信从容，向着同学和朋友们频频挥手招呼。

看到方若鸣的瞬间，程韵愣了一下，但她很快恢复了从容的笑容，就像现在方若鸣控制自己表情一样。

方若鸣在内心深处跟自己说，我向你学会这些，只是晚了许多年。

婚礼和别处没有什么不同，找了不知名的乐队奏乐，主持人口才很好，惹得观众跟着一会笑一会深情，然后是照旧的一套中西合璧仪式，双方父母致辞。方若鸣坐在最外围的桌子旁看着这一幕，快要麻木的心里还是有点难受。

随着婚礼程序一道道走完，宾主尽欢畅饮，新郎新娘开始敬酒。方若鸣看着程韵身边的那位，才貌貌似也不太出众，低头忍不住问了老大一句：“那位是做什么的？”

“小白领吧，听说家里条件也一般，现在撑起来这套场面好像也费了不少力气。”老大在方若鸣耳边宽慰他，“嘿，要是过来敬酒了，你打算怎么说？”

“能怎么说？傻笑呗，当年对你们都管用的招在这肯定也灵。”方若鸣故作轻松地笑笑。

很快新娘新郎敬酒到了同学云集这一带，许多人带着看热闹的心态期待程韵到了方若鸣这一桌时能有什么精彩表现。

到了方若鸣这桌，程韵刚想举杯，被新郎拦住了。

“你这些同学应……该我来敬……”新郎喝得舌头已经有点大了，看来喝的不是白开水，“要说我们家……程韵……当年也是……个……美女，你们……给我留着……太够意思了……”

这时程韵已无法阻止新郎说出不得体的话来，只能任由新郎将酒杯高高举起。

“敬大伙……”

说完一饮而尽，众人也跟着喝光了杯中酒。

放下酒杯，新郎还没打算走，靠近精英中心几个男生神秘兮兮地压低声音道：“嘿……你们……知道……我……是怎么……跟程韵认识的吗？”

所有人都茫然地摇摇头，程韵从来没说过。

“我……告诉你们……是在……《命运帝国》那游戏里……认识的！哈哈哈……怎么样……我……有才吧？”

这一刻所有人都愣住了。方若鸣握着酒杯的手几乎瞬间松开，他把目光挪向站在新郎身后神色尴尬的程韵，心中一片茫然。感觉自己仿佛欧亨利笔下的可怜主角，一切都显得如此的不真实。

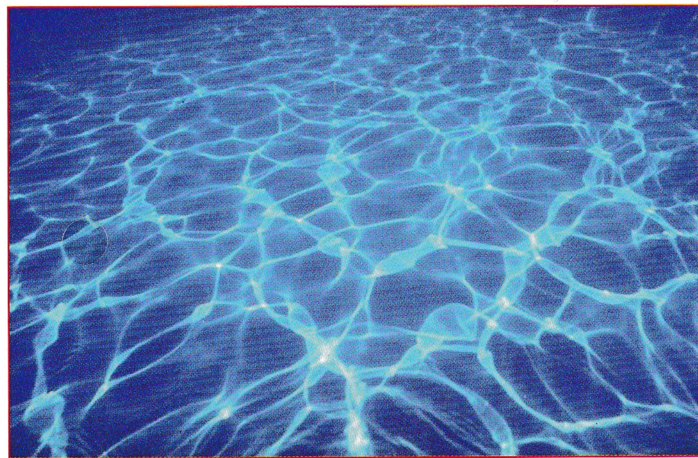
命运……帝国……命运真如雄壮的帝国一样残酷，跟自己开了一个惨烈的玩笑。

方若鸣后来忘记了自己怎样放下酒杯的，以及后来跟同窗们豪饮的所有细节。一直到婚宴收场之时，方若鸣才猛然清醒过来，不知哪个兄弟把自己架回了车上，酒店门口的来宾已经散去，留下满地鞭炮残红在风中飘零。方若鸣头疼欲裂，趴在方向盘上难过了许久，终于一口忍不住吐出，这一吐吐了许久才停住，新车内外全都是胃中之物。

尚留着满口的余味，方若鸣仰头看看骄阳似火的天空，似曾相识的街道上浮光掠影一一闪现：曾是青涩学生的自己抓着新买的 PS2 路过金典花园，对门口停车位的不屑和渴求，想像中的声色犬马生活，人生中曾经惟一的追求，绝望和悔恨，是与非……当一切都已改变，自己是不是就真的变得幸福了？

“操！”

对着天空，骂出积蓄已久的脏字，只是已不年轻的方若鸣知道，如果人生真能这样酣畅达意，也许就不会有那许多盘旋交错的际遇了。



■文／十大恶劣天气

破碎天空的统治者

关于“《皇牌空战》系列”中超级武器的故事

一般认为，“《皇牌空战》系列”游戏（下文简称《皇牌》）风格与世界观的形成是从《皇牌空战 4 破碎的天空》开始的。融汇了大量写实元素的平行世界、反战主题、大量现实中存在的军事装备与硬科幻式超级武器的搭配，这些由四代开创的风格一直沿袭至今。在同一片天空下，《皇牌》的世界观在出色剧情的演绎下日益完善。而在这片曾经被诸多超级武器所统治的天空下所发生的故事，也将在十月末发售的《皇牌空战 6 解放的战火》中延续下去。多年以后，由那些王牌驾驶员用勇气和生命所书写的《皇牌》战斗史也许将在我们的脑海中渐渐淡去，但那些曾经让我们在投入战斗时感到心跳加速、汗流浃背，畅快淋漓的超级武器，将会永远的铭刻在每一个玩家的记忆深处。现在，就让我们拾起对这些已经走进《皇牌》历史的超级武器的记忆碎片，将它们一一拼接完整吧。

Belka 贝尔肯公国篇

登场作品：《皇牌空战 5 未颂的战争》、《皇牌空战 0 贝尔肯战争》
超级武器数量：4
综合毁灭指数：7



■贝尔肯公国地理位置

故事背景

贝尔肯公国位于《皇牌》世界观中西半球大陆上超级大国欧辛（Osea）的东北部，在 1995 年贝尔肯战争爆发前，控制着 505000 平方千米的疆域，相当于现实世界西班牙的国土面积。战败后，贝尔肯公国失去了南部和东南部的领土，仅剩下 390500 平方千米的国土面积，其中还包括大量无法供人类和动物生存的核爆炸辐射带。

从战略地缘角度来看，贝尔肯公国没有纵深可言，三面被六个国家包围，从地图上可以看出，出海口的位置极为不利，一旦战争爆发，陆军无法依托后方进行长期消耗战，海军的航路也极容易被封锁，这种不利的地理位置，使得贝尔肯制定了优先发展空军的战略目标。贝尔肯公国拥有发达的科技和工业基础。这是贝尔肯公国迅速拥有超一流空中部队的先决条件。并且，贝尔肯公国还是世界上少数拥有战略威慑武器的国家之一。

在《皇牌》世界观公元 1988 年，遭遇经济危机的贝尔肯公国丧失了对东部地区领土的控制权，一个年轻的国家乌斯提奥（Ustio）在这片原属于贝尔肯的土地上诞生。同时，超级大国欧辛也趁此机会，开始蚕食贝尔肯公国的领土，最终导致贝尔肯国内民族主义情绪日益严重。当奉行极端主义的极右翼政党上台后，贝尔肯开始迅速军国主义化。随着乌斯提奥大量地下资源的探明，贝尔肯公国开始疯狂入侵这个被自己视为分裂领土的国家，并对邻国欧辛展开报复。凭借占据绝对优势的空军，贝尔肯公国侵略军在战争初期如入无人之境。

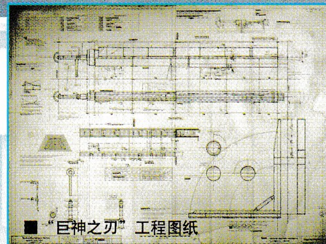
超级武器 刺穿苍天的王者之剑——陆基化学能防空激光武器“巨神之刃” Excalibur


■高耸入云的“巨神之刃”

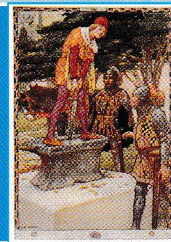
尽管各种激光武器在科幻电影中屡见不鲜，但在现实中，唯一具有军事使用价值的只有化学能激光。利用大量化学物质的原子受激辐射产生发光现象是这种武器的基本原理，由于需要巨大的存储设备存放化学物质以便提供整套武器工作时的持续能量。因此整个武器系统体积庞大，难以实施快速机动部署。又因为激光无法发生弯曲，受地球表面弧度的影响无法攻击一定距离以外的目标。所以，最好的办法是将其部署在远离地面的环绕地球轨道上。然而，将笨重的整套武器系统发射升空并完成组装和部署，以现代科技水平是难以实现的。

贝尔肯公国制造的“巨神之刃”巧妙地解决了这个困扰人们多时的难题。由一座高耸入云的光束发射塔和环绕四周的化学物质储藏装置组成主体，地下还布设有大量的能量转换设备。安装在塔顶端的激光发射器可以有效抵消地球曲率对射程的影响。发射基地周围5千米半径范围内密布防空导弹群，并且有数台大功率电子干扰设备保证重要目标不被敌机锁定。“巨神之刃”是贝尔肯公国弹道导弹防御系统的重要组成部分，平射方式用于击毁对方的弹道导弹，无论是亚音速的战术巡航导弹还是从天而降的高速弹道导弹核弹头，这种几乎不存在反应时间的激光武器都可以将其在瞬间摧毁。

在对付更远距离的目标时，“巨神之刃”可以借助卫星反射镜，这使得“巨神之刃”的射程可以进一步扩展到1200千米，用于打击任何地面和空中目标，尤其在压制敌方大规模机群方面效果奇佳。只是，贝尔肯公国虽然拥有远超对手的精锐部队和战争初期的成功战术实施，但战略上的失误却导致其最终获得受全面失败的结局。这一点在“巨神之刃”的部署上就体现得非常明显：发射塔坐落于贝尔肯公国的腹地坦伯格（Tauberg）——一个国家自然保护区内，作为战略威慑武器，它的部署过于靠后，无法向敌国领土的纵深目标发动袭击。并且，在正式启用发射塔的时候，贝尔肯公国的空军实力已经遭受惨重打击，这使得发射塔无法得到最积极的保护。虽然“巨神之刃”仍一度给联军造成了较大损失，但还是没能挽回败局。


■“巨神之刃”工程图纸

战争结束后，欧辛接管了整个贝尔肯的军工体系，“巨神之刃”的核心技术被欧辛获得，在后来环太平洋战争中作为巨型飞船“白鸟”（Arkbird）的主武器再度登场。



传说

“巨神之刃”的命名，引用了亚瑟王传说。其实，《贝尔肯战争》中曾次出现了有关亚瑟王传说的名称借用，如“王之谷”一役中出现的阿瓦隆大坝、“B7R制空战”中的“圆桌武士”，以及两名与传说中人物同名的王牌飞行员Joshua Lucan Bristow、Anthony Bedivere Palmer。

超级武器 统治天空的凶鸟——超重型空中管制机XB-0 Hresvelgr


■起飞前的 XB-0

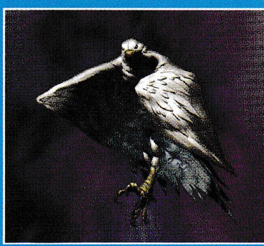
XB-0同样由贝尔肯公国的军工企业开发，曾被誉为大气层内最重的飞行器，也是贝尔肯公国的第二号王牌武器。它的动力系统由六台推力为1350.2千牛的超级涡轮风扇发动机构成，以提供足够的起飞动力。由于机身重量巨大，XB-0并没有传统意义上的起落架，取而代之的是两辆可以收放和拆除的重型卡车。

XB-0的性能与其“肥胖度”成正比，它可以作为预警机使用，也可以充当巨型轰炸机。当作为轰炸机时，它的作战方式与美军现役的B-52、AC-130类似：在掌握绝对制空权的情况下，以XB-0进行常规非制导炸弹的地毯式轰炸或战略核轰炸任务。此外，XB-0还可以执行运输任务，除了机身货舱外，厚重粗壮的主翼内也可以提供充足的物资存放空间，XB-0可以一次性将一个机械化步兵连投入战场，这正好符合贝尔肯公国对闪电战的要求。

XB-0被“无国境”极端恐怖组织获得后，由Espada两机编队护航，先后重创了联军数个目标，包括瓦莱斯空军基地和贝尔肯公国城市鲁门，这个南部边境城市受裁前曾举行过和平协议的签署仪式。在镇压“无国境”叛乱的作战中，XB-0被“鬼神”所在的双机雇佣兵编队击落于史提尔城堡（Stier Castle）附近地区。

XB-0的时速不超过200英里，低空巡航速度仅为120英里，这使得XB-0可以作为一个巨大的空中火力投送平台，对多个战区目标进行持续性火力压制，作战能力极强。但由于体积巨大，在没有取得制空权的情况下，遭受敌方防空火力打击的XB-0无法高速脱离战场，面对敌人的围攻时完全是一个巨大的靶子。为了保证有足够的升力，XB-0的翼展较大，并列在机翼上的发动机也很容易遭受打击，一旦失去动力，这架钢铁巨鸟根本无法以滑翔的方式寻求迫降。

战后，XB-0的技术资料同样被欧辛获得，而在不久的将来，XB-0又以“白鸟”的名义再度复活，并发生了彻底进化。

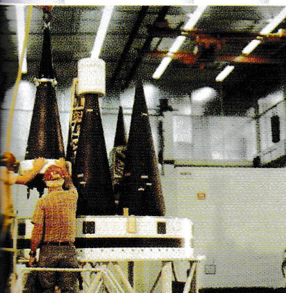


传说

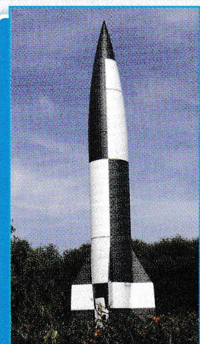
XB-0的代号，即Hresvelgr，源自北欧神话中的同名大鹫。它居住在世界树最高的枝头，俯瞰整个世界，可以察觉世上的一切动向，它只要扇动翅膀就会在人间引起狂风。《旺达与巨像》中第六个出场的巨像就是Hresvelgr，在PS2游戏《飞空英雄》中，同样有这只神兽出现。

超级武器 毁灭世界的恶魔触手——V2多弹头分导核弹 V2 Multiple Independently Targetable Re-entry Vehicle

阿瓦隆大坝的建造由于目的不明确，引起了广泛的争议，但当整个工程完工后，它出色的布局和优良的工艺彻底征服了人们。在贝尔肯战争的结尾，该国工程师投奔“无国境”组织，将阿瓦隆大坝改造成了多弹头分导核弹——V2的发射基地。总共有6个发射井被先后建造，其控制中心设在了大坝内部，考虑到敌机不可能突入内部交通隧道实施袭击，控制中心周围仅仅部署了很少的防卫火力。只是，“无国境”的如意算盘没有打成，“圆桌的鬼神”让他们的野心彻底化为一团团泡沫。



早期的核导弹一次只能携带一枚弹头，多弹头分导技术出现后，同一枚导弹可以携带多个弹头攻击目标，生存率大幅提高。一枚V2导弹可以携带8枚弹头，每一枚弹头都可以彻底摧毁乌斯缇欧这样的小国。

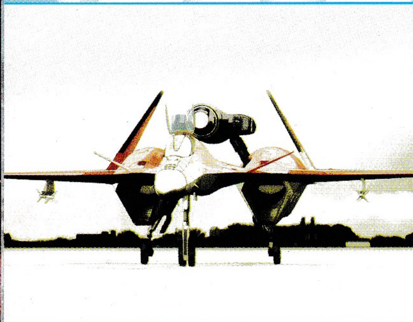


历史

以二战纳粹德国为原型的贝尔肯公国，其制造的V2导弹，同样拥有自己的历史原型。现实中存在的V2导弹，是由德国火箭专家维尔纳·冯·布劳恩首先提出理论的，这枚长13米，重13吨的导弹，可以将一千克重的烈性炸药投送到300千米以外的区域。1944年9月，V2正式投入实战，这种不为常人所见的武器给伦敦居民造成了极大的恐慌，但希特勒希望借助这种新式武器来挽回败局的美梦很快就随着第三帝国的灭亡而告终了。战后，V2导弹的技术被美苏两国获得，作为现代火箭之父的维尔纳·冯·布劳恩前往美国，V2导弹的技术也作为后来美苏发展自己火箭的蓝本。在《皇牌空战5 未颂的战争》中，贝尔肯公国的V2导弹技术被欧辛获得，并最终运用到了卫星轨道武器SOLG的身上。

超级武器 王者之剑的延续——ADFX-01 试验型战机

Morgan



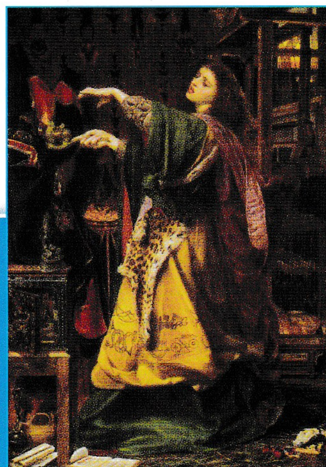
ADFX-01 是 ADF-01"Falken"的原型机，由贝尔肯公国自主开发，具有良好的机动能力和防护力。它与现役战斗机最大的不同在于搭载了战术激光武器，这使得它的综合作战能力大大超过采用传统导弹武器的战机。Morgan 搭载的战术激光武器使用了“巨神之刃”的技术，其发射器前端为球型，由于体积较大而只能安装于驾驶舱后部，这影响到了整机的空气动力布局，原本卓越的飞行性能也因为搭载了这样一台激光发射器而大打折扣。和“巨神之刃”相比，Morgan 的战术激光武器攻击范围较小，其设计用途是对空、对地实施战术攻击。由于完全脱离了陆基设备和空间反射镜，Morgan 可以快速扫清空、地目标。Morgan 的战术激光武器在一次作战中可以使用 7 次，每次持续 4 秒，被照射到的目标会在瞬间被高温烧焦甚至融化。同样搭载激光武器的后续型号 ADF 01 则将这种超级武器的战术性能提高了整整一倍。

Morgan 使用的多用途炸裂弹（Multi-Purpose Burst Missiles，MPBM），是常规炸弹中威力最强的弹种。其原理与目前美国制造的“炸弹之母”（Massive Ordnance Airblast Bombs，又称 Mother of All Bombs，MOAB）基本相同。而在杀伤原理上，MPBM 与越战中使用的云爆弹没有太大区别，它的战斗部由低燃点的高能燃料装填，使用时，被投掷出的炸弹在到达目标上空后自动打开阻力伞，有充足时间爆破容器、释放燃料，与空气混合形成一定浓度的气溶胶云雾，再经第二次引爆，可在瞬间产生2500℃左右的高温火球，并产生巨大的冲击波。冲击波可以直接掀翻地面上的一切设施，爆炸区域内会形成高压、高温和负氧环境，使得任何有机生物都无法存活，病毒危机电影《恐怖地带》的开头，正为我们展示了这一幕。现实中的“炸弹之母”由于重量高达 10 吨，一般采取大型运输机或者重型轰炸机作为载机，使用 GPS 制导。游戏中的 MPBM 则作为小型火箭发动机作为动力，装药量要逊于“炸弹之母”。它的优点在于，除了可以对地攻击以外，还可被载机用于空中作战。任何误入 MPBM 空爆区域的敌机都会在瞬间融化。

电子干扰吊仓（Electronic Counter Measure Pod，ECMP）是 ADFX-01 所携带的另一件战利器，它可以实现热源、电磁方式的混合干扰。而游戏中的 ECMP 表现更为夸张：在这种大功率干扰器工作的时候，所有从侧面、后方射来的导弹，都无法命中 ADFX-01，甚至连航空机关炮的炮弹也会受到干扰而无法命中目标。

技术资料显示，作为原型机，Morgan 的一项优势并没有被后续型号继承，这就是它的升力，它可以用低于 Falken 一倍的速度起飞，这意味着全速情况下，Morgan 能在短途跑道，甚至是高速公路上起飞。

第二架原型机 ADFX-02 的基本性能数据和 1 号机差别不大，它与 1 号机的最大差异在于可以同时携带以上所述的三种特殊武器，这也是最后 Pixy 所驾驶的那架机体，而在游戏中，我们只能在达成一定条件后获得 1 号机，无法获得这架由 Pixy 所驾驶 2 号原型机。



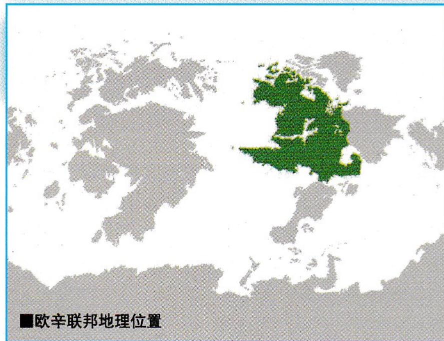
传说

在以亚瑟王传说为背景的《贝尔肯战争》中，同样出现了亚瑟王同父异母的姐姐的名字，她就是莫甘娜（Morgan le Fay）。一般认为，莫甘娜是一个文学虚构人物。她的首次登场，是在 13 世纪杰弗里所作的《亚瑟王传》中。在这部传记中，莫甘娜被描绘成一个仙女，美丽、博学而善良，能医治创伤和疾病，并可以变形飞翔。但在中世纪中后期欧洲教会势力极度膨胀的背景下，仙女同女巫之间已经没有任何界限，在之后很长一段时间内，莫甘娜都是以邪恶女巫的面目出现在之后的亚瑟王传说故事之中。

传说在亚瑟王死后，她将弟弟的遗体用小船运送到阿瓦隆岛并埋葬于此。在《贝尔肯战争》的阿瓦隆大坝被攻陷后，Morgan 也正式登场，与“鬼神”决一死战。传说亚瑟王的墓碑上刻着“在此长眠的是伟大的亚瑟王，他是英格兰最好的君王，终有一天，他会重返英格兰！”GAULT 中队队长，同时也是“无国界”组织的领袖 Anton Kupchenko 在其墓志铭上，自比亚瑟王，提到新时代到来后（指代 V2 导弹发射后所造就的没有国家纷争的“新世界”，另一种说法是隐喻《未颂的战争》的剧情），自己将在“古代国王长眠的岛上”复活。还有一重解释，就是把 ADFX-02 暗喻为复活后的亚瑟王，激光就是“Excalibur”，而 ECMP 干扰吊舱比作“Excalibur 的剑鞘”。

Osea 欧辛联邦篇

登场作品：《皇牌空战 5 未颂的战争》、《皇牌空战 0 贝尔肯战争》
超级武器数量：3
综合毁灭指数：10


■欧辛联邦地理位置


■欧辛联邦国旗

故事背景

欧辛联邦位于西半球大陆西海岸，领土面积占整个大陆面积的 60%，是《皇牌》世界观中的三个超级大国之一，并且综合实力最强。西北部接邻希尔瑞斯海（Ceres Ocean），西南方向面向太平洋，东北方则为凯斯科特海（Cascade Ocean），使得欧辛国拥有无数的天然港口和发达的航运。贝尔卡战争后，南部贝尔肯和乌斯提奥也并入欧辛的版图。

欧辛的各军种发展较为均衡，拥有较强的洲际兵力投送能力。作为贝尔肯战争的最大受益者，欧辛获得了大量试验型武器和战略威慑武器的技术，并全盘接收了贝尔肯公国的军工体系。在充足财力的支持下，欧辛联邦军备在短时期内获得了飞跃性的发展，但也因为这个原因，原贝尔肯公国的民族主义者混杂在欧辛的运作体系之中，从军队到政府无所不在，最终也正是因为他们策划的阴谋，世界上的两个超级大国在错误的时间、错误的地点，爆发了一场错误的战争。



■现实中的“炸弹之母”


■ Wardog 小队

超级武器 被战争摧残的大天使——白鸟 Arkbird



将“白鸟”作为战争机器投入这场错误的战争中，以后续对接方式安装了基于“巨神之刃”技术所开发的精确激光武器LTS，由大气层内的侦察机和预警机引导激光的发射，以拦截Scinfaxi所发射的弹道导弹。与“巨神之刃”相比，“白鸟”所使用的新一代激光武器在发射速率和精确程度上均有不小的提高。“白鸟”的体积与XB-0相差不大，但XB-0因为体积带来的硬伤在“白鸟”身上并不存在。因为“白鸟”部署于近地轨道之中，任何常规武器对它都是鞭长莫及。此外，它的速度也是任何采用常规喷气式发动机的战机都无法企及的，只有当它回到同温层以下进行方向变更的时候，才会暴露出自己最为脆弱的一面。

“白鸟”是运用XB-0的技术所制造的巨型航天飞行器。尽管在空气动力布局上已经完全看不出两者之间的联系，但它的设计理念中却始终贯穿着XB-0的灵魂。而它和XB-0的最大区别，就在于“白鸟”的设计初衷是和平用途，而不是作为战争工具。

“白鸟”属于可以在地球大气层外缘飞行的空天飞机，其原理类似打水漂，利用同大气层的摩擦维持飞行，通过航天飞机（SSTO）进行能源和日常生活用品补给。这个计划由以反战著称的欧辛联邦总统文森特·哈林（Vincent Harling）批准，它的经费来源于国防开支削减后的剩余资金。最初的计划是作为推动国际空间和平利用事业的平台，由欧辛联邦和尤克托巴尼亚（Yuktobania，下文简称尤国）的宇航员共同驾驶。尤国在贝尔肯战争期间同欧辛联邦处于同一战线，两国一直具有传统的友谊，曾是紧密联系的盟国。

由于受到贝尔肯复国主义势力的挑拨，两个超级大国很快就兵戎相见。尤国战略潜艇Scinfaxi所携带的远程中低空炸裂弹让欧辛蒙受了巨大损失，哈林总统不得不批准

发射前的“白鸟”停放在巴萨特航天中心（Basset Space Center），是这里最著名的景观。凭借有着“太空桥”之称的超长滑跃型质量加速轨道，“白鸟”这个庞然大物才能顺利升空。为了运送武装“白鸟”的激光武器部件，巴萨特航天中心的质量加速轨道被重新利用。但在发射运载飞船时却遭到了尤国空军飞机和机降装甲部队的袭击，在Wardog小队的努力下，发射才得以顺利完成。

在接下来的战争中，“白鸟”成功扭转了欧辛海空军部队所面临的不利战局，也协助Wardog小队取得了辉煌的胜利。Wardog的基地沙岛类似于太平洋战争中中途岛的地位，位于隔开两个交战国的大洋中心（中途岛珊瑚礁群中，也有一座名为沙岛的小岛）。Wardog小队的超强战力使得沙岛这里成为了尤国的眼中钉。尤国派出了Scinfaxi战略潜艇和大批海空部队，意图凭借数量优势吃掉Wardog。这场战斗也是“白鸟”和“深海恶魔”之间的对决。Scinfaxi发射的第一枚低空炸裂弹被“白鸟”的LTS成功拦截（这也是为什么游戏中第一次倒数“十秒弹着”被中止的原因），从天而降的利剑，让尤国海军产生了极大恐慌。但Scinfaxi随后发射的多重弹头，使一次只能攻击一个目标的LTS无法尽数拦截，导致欧辛海空军蒙受了一定的损失。“白鸟”在大气层外确定了Scinfaxi的位置，并发射LTS迫使它浮出水面，在Wardog的全力进攻下，Scinfaxi被击沉。

2010年10月4日，也就是“白鸟”初阵后不到一个月，隐藏在巴萨特宇航中心中的原贝尔肯国奸细将爆炸物混入了“白鸟”的补给，经SSTO运输给了“白鸟”，最终造成动力系统严重受损，尽管可以继续航行，但无法调整航线，已经丧失了军事价值，不得不退出战争。贝尔肯复国主义者利用SSTO登上了“白鸟”，并为其安装了盗窃来的欧辛战术核武器ASat，妄图攻击尤国都市奥克察布尔斯克（Okchabursk），以这种卑鄙手法让两个国家的战争从常规战向核战升级。在关键时刻，贝尔肯复国主义者的阴谋被两国识破。“白鸟”上的欧辛宇航员冒着生命危险改变了“白鸟”轨道，这使得“白鸟”暂时回到大气层，并且速度减慢，使战斗机有短暂的可乘之机。随后，这名宇航员乘坐逃逸塔离开“白鸟”。由Wardog“转生”而来的Razgriz小队利用这稍纵即逝的机会，对“白鸟”展开猛攻。改造后的“白鸟”发射了大量的贝尔肯制无人战斗机，阴谋的主使者终于露出狐狸尾巴了。

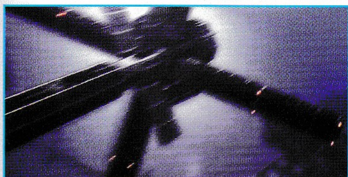
在彻底丧失攻击和防御能力后，控制“白鸟”的间谍组织“灰人”企图以自杀性攻击来最后一搏：在欧辛本土低空释放战术核武器，以造成大量的平民伤亡和财产损失，但它们的图谋很快就被数发导弹所终止，圣洁的“白鸟”在Razgriz队员伤感眼神的注视下坠入大洋。

传说



Ark是诺亚所乘方舟的名字，而诺亚放飞的白鸽衔来的橄榄枝则预示了大洪水退去的。作为人类和平利用太空的象征，ArkBird包含了人类向往和平，追逐梦想的良好愿望。此外，由于《未颂的战争》使用的是北欧神话体系，因此用圣经故事来解释Arkbird的来历不具备足够的说服力。它另一个可能的原形，是西方神话中的巨鸟罗克（Roc）。最早对罗克的完整描述，来自于我们所熟悉的意大利探险家马可波罗。随着马可波罗的旅行，这种神兽很快在阿拉伯地区和远东流传开来，在《一千零一夜》中的《辛巴达传奇》等多部作品中，也出现了罗克的形象。在欧洲民间传说中，常常把罗克与回到方舟的白鸽视为同一个概念。1604年，英国诗人麦克尔·德雷顿（Michael Drayton，1563—1631）曾在诗中描绘过罗克登上方舟的一幕奇景。

超级武器 太空死神——大规模核报复系统 SOLG



SOLG全称Strategic Orbital Linear Gun（战略轨道垂直炮），建造于贝尔肯战争期间，是专职的太空火力投送平台，可以安装常规武器甚及核武器，建造完工后的SOLG特别加强了发射多弹头分导核弹的能力。SOLG四个巨大的叶片，可以为这个巨型人造卫星在轨道中提供足够的稳定性，主体部分由一门轨道炮和六路、每路三枚的太阳能电池板构成。控制由地面进行，补给依靠SSTO完成。

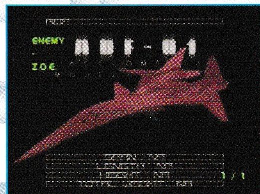
SOLG的身躯比“白鸟”还要庞大，因为没有合适的运载工具，它是直接在轨道上，以对接方式分步骤建造而成的。原计划用一年半时间完成部署，但直到贝尔肯战争结束，整个SOLG的建造工程才进行了不到一半。战后，欧辛联邦将其改造为空间站。

贝尔肯公国完败后，由贝尔肯复国主义分子控制的欧辛军工企业Gründer Industries获得了对SOLG的控制权。他们在欧辛自治省萨德特（Sudentor，战前为贝尔肯公国领土）利用一条群山中的军事隧道，架设了针对SOLG的控制中心。与此同时，隐藏在巴萨特航天中心的“灰人”组织通过SSTO运送人员和设备，将SOLG进行重新武装，使得它成为了一个装载大量V2核弹的太空死神。传统洲际弹道导弹留给对方的预警时间，集中在导弹发射后进入大气层之间的这段时间，一旦弹体再入大气层，就会以20马赫以上的速度直冲目标，而此时再想拦截几乎是不可能的。作为武器发射平台，SOLG堪称完美，因为它的发射是从大气层以外进行的，从发射到命中的整个过程，对方根本无从反应。当欧辛联邦和尤国再次联合起来的时，贝尔肯残余势力便启动了疯狂的计划：利用SOLG上的V2导弹将两个国家彻底摧毁。

代号为“少校”的墨镜美女娜斯塔斯雅（Nastasya），同时也是“万年大尉”巴特伦特（Bartlent）的老情人，为欧辛反战力量提供了关于V2的技术资料。至此，这个恶魔终于显露真容。在两国元首的全力推动下，欧辛联邦和尤国的空军部队合流，向萨德特发出总攻，将SOLG控制中心彻底摧毁。随后，贝尔肯复国主义分子决定将SOLG进行坠落作战，目标是拥有1500万人口的欧辛联邦首都欧瑞德（Oured）。只是，他们的疯狂计划最终还是宣告破产，在Razgriz小队的猛烈攻击下，坠落过程中的SOLG开始分崩离析，它的碎片化为散落天际的一颗颗流星。

超级武器 次世代战斗机的代表——ADF-01 Falken





Falken是贝尔肯军功企业Gründer Industries以Morgan为蓝本研制的第二代验证机，在战后十五年时间内，Morgan先后衍生出至少五种验证机，其中包括ADF-01F，这种机型在环太平洋战争期间被奥瑞利亚国(Aurelia)获得，在PSP版ACX的中，奥瑞丽亚国将其完整型ADF-01S投入实战。

Falken拥有划时代的封闭式驾驶舱，机身上总共安装有13枚全息摄像机，可以让座舱内的飞行员获得360度全方位的视野，令其在各种作战任务中游刃有余。作为一种全新的隐身特种任务战机，Falken继承了ADFX-01的前掠翼设计，Falken的内容积增大，为安装各种武器提供了必要条件，同时也大大提高了飞机的隐身性能——在巡航状态下，武器可以全部收回至机体内部，原先安装在Morgan驾驶舱后方的激光发射器，被安置在机身下方，在战斗情况下再伸出外部；前掠翼可使Falken在亚音速状态下拥有较高的机动性能，为使用激光慢慢"烧烤"目标提供了很好的帮助。

历史

Falken在《皇牌》系列"的初次登场是在二代，只有在HARD模式以较高的评价进入游戏最终关卡"斗士荣誉"时，它才会在拥有Z.O.E称号的敌方王牌飞行员驾驶下登场。在这款游戏中，Falken具备向后发射导弹的能力，并且具备眼镜蛇机动能力，配合拉风的红色涂装，ADF-01出尽了风头，完全盖过了己方终极战机XFA-27所散发的光芒。不过，《皇牌》早期所品的世界观远远没有今天我们看到的这样完善，也许，我们并不能将二代中流星般登场的ADF01与后来被大家所熟知的Falken划为等号。也许，在历代游戏中得以出现的这款幻之机体，仅仅是游戏制作者对皇牌精神的致意。

尤克托巴尼亚篇 Yuktobania

登场作品：《皇牌空战5 未颂的战争》
超级武器数量：2
综合毁灭指数：6

故事背景


■尤克托巴尼亚地理位置

尤克托巴尼亚与欧亲联邦以及曾经的贝尔肯公国不在同一块大陆上，它位于希尔瑞斯海的另一端，是这片大陆上的超级大国。在环太平洋战争之前，其国土面积为14660000平方千米。战争期间，尤国的一部分曾经被欧辛占据，战后，欧辛归还了这部分领土。尤国和欧辛联邦是分别处在东西两个半球上的两个超级大国。在文化上，尤国被赋予了的斯拉夫民族风格，通过游戏中的图像资料可以发现，尤国的建筑无不体现着东欧风格，斯拉夫文化在尤国占据支配地位。另一个细节就是尤国的地名和人名均使用了俄式称呼，就连总理尼卡罗(Nikanor)的演说，也有浓郁的俄国口音。就游戏中无线电通讯的对白得知，在尤克托巴尼亚，无论是士兵还是平民，均有较强的集体主义和爱国主义情操，愿意以牺牲生命的方式换取国家利益，在Mission 17、18两个关卡中体现得尤为明显，与贝尔肯国民族主义分子"见风使舵"的龌龊行为大相径庭。

此外，游戏中还存在许多暗示尤克托巴尼亚的现实原形的线索：

——尤国特种部队"Varyag Special Forces"在现实中的原型为俄国哥萨克骑兵，二者均是（或者曾经是）本民族的精锐机动部队，并且先锋部队的作用。Varyag同时也是前苏联一艘航母和一艘巡洋舰的名称，前者是国内军迷比较熟悉的瓦良格号(Varyag)航空母舰。这艘航母在退役后被我国澳门的一家公司购入，曾计划改装为军事主题乐园。

——欧辛空军对尤国都市德雷斯德尼(Dresdene)的轰炸，象征着二战中盟军对德累斯顿(Dresden)的报复性轰炸，这一虚一实两个城市均对没有任何拥有军事价值的目标，狂轰滥炸造成了大量平民伤亡。

——"混沌之海"一役中，尤国战舰皮托姆尼克号(Pitomnik)毅然起义，其原形为象征俄国人民反抗沙皇斗争开始的波将金号(Potemkin)起义事件。


■尤克托巴尼亚国旗

至此，我们就不难理解为什么尤国海军像前苏联一样，极度重视对潜艇部队的建设了。尤国的两件超级武器皆为深海潜龙。



■波将金号起义

超级武器 双子潜龙——巨型空母潜艇姊妹舰 Scinfaxi & Hrimfaxi

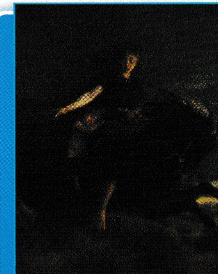

■尚未下水的尤国超级潜艇

Scinfaxi和Hrimfaxi为尤国最先进的多用途潜艇，两舰均采用核动力，可以保证长时间水下活动能力。与传统的潜艇偷袭、渗透作战任务不同的是，这两艘巨型潜艇均可以独立承担作战任务，并且无需护航，这已经违背了传统意义潜艇的基本作战原则了，二者均具备独自挑战敌人海空军集群的实力。

作为杀手锏，炸裂弹是两舰最具杀伤力的武器，释放后可以令海拔5000英尺以下的目标受到致命打击，这其中既包括水面大型舰艇也包括战斗机。但由于在超过5000英尺海拔高度之后空气开始逐渐稀薄，燃料空气炸弹的第一次爆炸无法有效形成气溶胶云团因而在超过一定高度后，炸裂弹的作战效能直线下降。开战后不久，欧辛海空联军就遭到了来自Scinfaxi的当头一棒：由于远程炸裂弹的突袭，毫无戒备的第三舰队顷刻间就损失了灰面鹫号和兀鹫号两艘航母，除茶隼号外，第三舰队不复存在。2010年10月10日，尤国海空军以Scinfaxi为核心，向Wardog小队所在的沙岛发动袭击。在"白鸟"激光武器的帮助下，数量可观的炸裂弹被拦截，但依然有不少漏网之鱼，这直接导致欧辛空军大量一线飞行员丧生。最终，在侵略军主力被灭后，"白鸟"发现并利用LTS的精确攻击逼迫藏身于深海之中的Scinfaxi浮出水面，这艘彻底丧失了作战能力的钢铁巨鲸随后被Wardog小队击沉。

与传统布结构潜艇不同的是，这两艘巨型潜艇具备部分航母的功能，Scinfaxi可以携带垂直起降飞机(F-35、AV-8B)，潜艇在飞机起飞前必须完全浮出水面。相比之下，其姊妹舰Hrimfaxi可以在潜航状态下，通过垂直发射口发射无人机用于防空作战。在Scinfaxi沉没后，Hrimfaxi被部署到北海，任务是阻止欧辛联邦军队向尤国首都悉尼哥拉德(Cinigrad)的挺进。在沉没前，艇员无奈地说，"也许他们才是真的北海恶魔(Razgriz)"，从此以后，Wardog小队的非凡实力开始在双方阵营中流传。

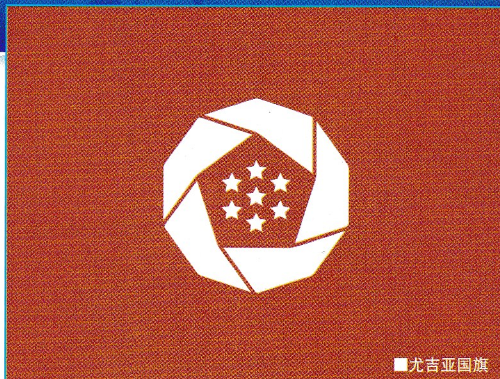
神话



在北欧神话中，斯基法克西(Scinfaxi)是白昼之神达格(Dag，昼)的坐骑，这匹以光明为鬃的骏马，每个清晨拉着达格飞驰过天空，它的鬃毛间射出极亮的光线，照耀四方，为世界带来光明与喜悦；它的双胞兄弟，黑马赫利姆法克西(Hrimfaxi)则以霜为鬃，由夜女神洛特驾驭(Nott，夜)，黄昏时分拉着夜幕驰骋天际。

Erusea 尤吉亚篇

登场作品：《皇牌空战 4 破碎的天空》、《皇牌空战 5 未颂的战争》
超级武器数量：2
综合毁灭指数：9


■尤吉亚国旗

故事背景

尤吉亚位于尤西大陆（Usea）西海岸，西部为大西洋，北部为北冰洋，是一个军国主义情绪严重的好战国家。但随着即将撞击地球的小行星“Ulysses 1994 XF-04”被发现后，尤吉亚不得不与周围邻国联合起来，共同对付这场来自天外的浩劫，代号“巨石阵”的空气炮在尤吉亚的主持下开始建造。

公元 1999 年 7 月 3 日，星期五，小行星进入大气层，空气炮将小行星轰成无数碎片，如天女散花般落向各个大陆，避免了直接撞击地球所带来的第二次“恐龙灭绝”危机。但碎块依然给许多国家带来了严重损失，在游戏中，我们可以看到数个巨大的陨石坑和被陨石碎片所引发海啸覆盖的部分城市。尤吉亚国是这个区域内受灾最为严重的国家，而它的经济也因为在空气炮工程中的大量投资而面临崩溃。不久，尤吉亚向部署有空气炮的中立地区圣萨威西恩（San Salvacion）发动突然袭击，并控制了空气炮，将其作为军事用途。周围国家组建的独立国家联合军（ISAF）根本不堪一击，很快就失去了对大陆的控制权。

随着“幻之击坠王”Mobius 1 的登场，联军开始与尤吉亚进行了长期的拉锯战，最终尤吉亚的两件超级武器被摧毁，2005 年，尤吉亚宣布投降。至此，大陆战争结束。

2006 年，尤吉亚的残余势力占领了一个军工厂，并控制了大批重型武器，向 ISAF 发出挑战。Mobius 1 和老搭档——预警机“天眼”出动，最终镇压了叛乱。2040 年，由于局势平静，ISAF 宣布解散。

超级武器 Stonehenge Turret Network 天际的绝对统治者——“巨石阵”空气炮


■由空气炮组成的“巨石阵”

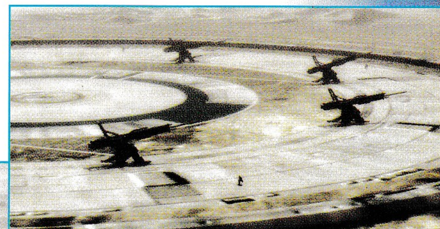
“巨石阵”由八门巨型轨道炮以环绕方式构成（其中的一门后来被流星碎片击中而报废），每门炮面向一个方向，可以对目标进行快速反应。它的原始用途是定位、追踪和摧毁坠入地球大气层的小行星，以保护大陆不因撞击而彻底毁灭。炮弹速度可以达到惊人的 20 马赫，射程超过 1600 千米，足以覆盖大陆上的绝大部分地区。

即将撞击地球的小行星 Ulysses 1994 XF-04 被发现后，尤吉亚政府决定开发“巨石阵”以应对即将到来的灾难，这项计划也有周边多个国家的参与，因此，“巨石阵”成为了多国共有财产，部署于中立地区。随着大陆战争的爆发，尤吉亚用武力收回了对“巨石阵”的控制权，并利用它的超长射程作为威胁大陆其他国家的武器，为其配置电磁脉冲弹头（EMP）。这使得大陆 80% 的空域被“巨石阵”完全控制：只要敌机群被发现，短则数秒，长则几十秒钟时间内，“巨石阵”发射的长程电磁脉冲弹就可以让这一空域 2000 英尺以上目标因电子设备报废而全灭。在四代游戏中的战略地图上出现了很长时间的那个笼罩几乎整个大陆的圆圈，就是“巨石阵”的攻击半径，这也是它的绝对领域，即使在 Mobius 1 登场，形式逐渐逆转后，进入这一区域内的战机存活率也是极低的。在防护上，巨石阵的中央部署有一台大功率全频干扰设备，可以让空气炮本体不被导弹的制导雷达锁定，周围还部署有数个防空火力阵地，并且有王牌部队——SU-37 黄色中队作为守护神。在这种恐怖兵器的压制下，战争初期联合军完全丧失了制空权，几乎是在顷刻间就被赶下大海，只有躲藏在地图一角的海岛“北点”（North Point）上苟延残喘。在 Mobius 1 初次登场的时候，尤吉亚空军已经开始在不需要大量战斗机护航的情况下，对这一地区进行最后的轰炸，可见其嚣张气焰。

在保住最后的据点后，联合军开始了反击。围绕“巨石阵”展开的漫长战线拉锯战也就此展开。首先，ISAF 一举击溃了在“巨石阵”射程范围以外的无敌舰队（Aegir Fleet），使得尤吉亚的登陆计划破产。随后，在攻击“巨石阵”射程内太阳能发电厂的任务中，Mobius 1 第一次接受到了来自这个巨炮阵列群的强劲挑战。由于判断失误，ISAF 总部没有预料到“巨石阵”会发动攻击，因为太阳能发电站建设在 2000 英尺高的山脉之上，一旦发动攻击，也就意味着尤吉亚失去这一重要的能源提供点。而在发电站基本被破坏后，尤吉亚发动了鱼死网破的反击，EMP 弹造成了 ISAF 大量飞行员的阵亡。利用一道南北走向的峡谷，Mobius 1 得以幸存。之后，在进攻尤吉亚部署于群山之中的三角形要塞群（Tango Line）的战斗中，Mobius 1 又一次扛过了“巨石阵”铺天盖地般的袭击。

在战线呈胶着之势时，ISAF 营救出了叛逃的“巨石阵”设计人员，并获得了机密情报。利用其制导系统存在的缺陷，ISAF 派出了以 Mobius 1 为核心的小股机群深入腹地，摧毁了“巨石阵”，并将黄色中队四号机击落，战线的缺口就此打开。

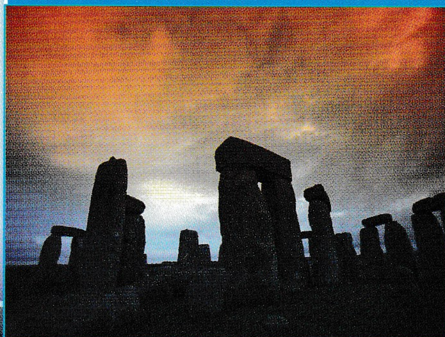
军事化的“巨石阵”虽然威力强劲，但依然存在两个明显的缺陷：由于发射方式为电磁、火药混合模式，它无法攻击 2000 英尺下目标，在丧失制空权的情况下，广阔的地形遮蔽盲区极容易成为敌军的突破口；最初“巨石阵”不属于任何一个国家的财产，因此它的核心技术也并不是绝对机密，而在军事化以后，制导系统也没有被更换。这些缺点，恰恰被 ISAF 用以最终将其摧毁。



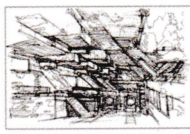


现实

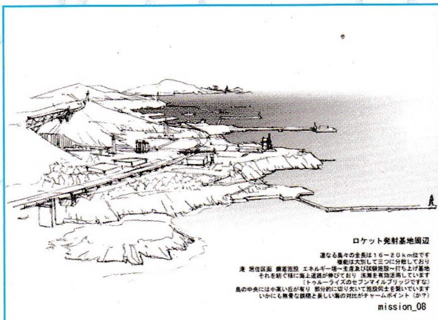
真实世界中的“巨石阵”又称索尔兹伯里石环、环状列石，位于位于英格兰威尔特郡索尔兹伯里平原的村庄阿姆斯伯里附近，距离伦敦 120 多千米。巨石阵为新石器时代晚期的青铜时代建筑。其主体由几十根石柱围绕而成，组成了几个完整的同心圆。外围是直径约 90 米的环形土沟与土岗，内侧紧挨着的是 56 个圆形坑。它的主轴线指向夏至日早晨太阳升起的位置，还有一条指向冬至时日落的位置。因此有历史学家推测，这是古代天文观测场所。也有考古学家通过附近发现的文物推断，巨石阵是宗教祭祀场所，因此它也被称为“太阳神庙”。重达数吨巨石构成的庞大身躯是如何被堆放起来的，这是一个谜，UFO 迷干脆将其当成是外星人光临地球后留下的遗迹。



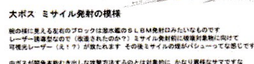
超级武器 军火库堡垒——巨石要塞 Megalith



考虑到"巨石阵"本身可以摧毁小行星，但无法阻止其碎片落向地面，造成二次伤害，尤吉亚建造了巨石要塞。它的主体是一个建设在法邦提（Farbanti）南部海域一个海岛上的巨型要塞，其设计目的是以反弹道导弹防御系统来迎击小行星碎片，充当大陆的最后一道防护网。要塞横向分布着十个小型导弹发射井和四个大型发射井，中央位置部署有一枚可发射多弹头制导核弹的超大型导弹发射井。此外，要塞中还有6门激光发射器，用于为导弹提供目标追踪和制导，也可能具备一定攻击能力。要塞建设于小行星袭击之前，2005年10月，被尤吉亚不甘失败的军官们占领，并在大陆战争末期用于战争。要塞所发射的远程弹道导弹足以覆盖包括ISAF大本营的North Point在内的广大区域，所以一旦攻击启动，可以让联合军"一夜回到解放前"。



从结构上来看，巨石要塞是完美的防御堡垒。所有的导弹和控制设备均安置在钢筋混凝土包裹的厚重躯壳之下，这使得除核攻击外的任何空中打击对其都是无效的，这也是为什么巨石要塞不安装防空设施，仅有一群"滥竽充数"版黄色中队护卫的原因。



在四代的第13关"Safe Return"的作战中，Mobius 1击破了大量电子干扰装置，联合军的U2高空侦察机得以安全返航，在后来的简报中提到，这架U2发现了巨石要塞的存在，同时也提到，ISAF希望能够在其完工前将其摧毁。但很显然，ISAF的行动已经晚了半步。在尤吉亚正式无条件投降后，其残余分子依然控制了巨石要塞，并且启动了全面报复计划。此时，联合军已来不及组织大规模登陆部队去解除要塞的武装，只能依靠Mobius中队对其发动致命一击。而要塞设计上留下的"后门"，也间接帮助了Mobius 1最后将其摧毁：其主发电机暴露于内部通道之中，Mobius 1两度单机突入隧道，将发电机炸毁，并最终突入主导弹井，将"箭在弦上"的巨型核弹摧毁在发射台上，从刚刚打开的井盖处逃出生天。而要塞本身也在随后引发的一系列爆炸中被彻底破坏。

现实



Megalith，最早是一种史前人类活动遗迹，以数块巨石搭建而成的建筑物，象征自然崇拜、宗教崇拜或者充当纪念碑的作用。中世纪后的西欧也建造过类似的建筑物。

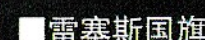
Democratic Republic of Leasath & Federal Republic of Aurelia 雷塞斯民主主义共和国&奥瑞丽亚联邦共和国篇

登场作品：《皇牌空战X 诡异苍穹》
超级武器数量：3
综合毁灭指数：9

故事背景



■雷塞斯地理位置



■雷塞斯国旗

雷塞斯民主主义共和国位于欧辛大陆南端，东部被斯普林海环抱（Spring Sea）。雷塞斯国土面积狭小，属于温和大陆气候国家，下辖的南部海岛则为半干旱气候。

雷塞斯南部与奥瑞丽亚接壤，两个国家由同一民族构成，文化接近。在多年内战结束后，雷塞斯由军政府首脑兼武器商纳瓦罗（Diego Gaspar Navarro）统治。此时，这个国家经济面临崩溃，人民生活困苦。在内战期间，奥瑞丽亚曾经提供给雷塞斯大量的食品和经济援助，但纳瓦罗将其中的大部分都用于扩充军备。即便在战后，雷塞斯国民在长时间的民族主义煽动下，依然普遍对这个曾经无私援助过自己的邻国极端仇视。

奥瑞丽亚位于雷塞斯南端，国土主体类似一个半岛，通过一道狭长的地峡同大陆连接，东南部为山区，其余部分为平原。奥瑞丽亚在现实中的原形较为复杂，其地理位置类似于南美大陆西部，它的几个飞行中队的命名均带有浓重的"南美味"，如"Gryphus"是现实中栖息在安第斯山脉的一种秃鹰。通过过场动画中展示的报纸摘要我们可以看到，大多数的人名都采用了西班牙语拼法。奥瑞丽亚的国名"Aurelia"是由现实世界中澳大利亚的国名拼写（Australia）演变而来的，游戏中也曾出现过以生活在澳大利亚的鸟类名称，如Ninox（澳大利亚大猫头鹰）。从该国历史和与雷塞斯的地缘政治关系来看，二者也有位于东北亚半岛上两个南北对峙国家的影子。



■奥瑞丽亚地理位置



■奥瑞丽亚国旗

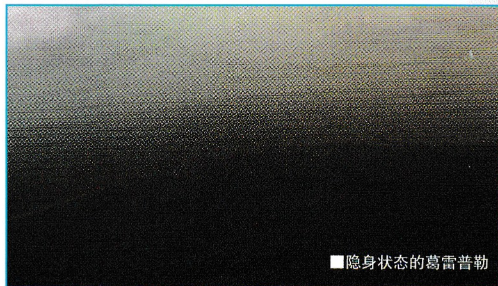
超级武器 Gleipnir 横空出世的空中堡垒——葛雷普勒


■尚未进入隐身状态的葛雷普勒

雷塞斯的巨型空中堡垒葛雷普勒在使用前一直处于极端保密的状态，以至于它的出现让交战国双方的绝大部分士兵都大吃一惊。它的武装为对空武器——冲击波弹道导弹（Shock-Wave Ballistic Missile，SWBM），和对地压制武器——震荡炮（Shock Cannon）。它的致命性在于独一无二的光学隐身能力，可以让这座巨型空中堡垒在瞬间消失得无影无踪（但在游戏中依然很容易通过目视发现）。一旦对方的雷达屏幕或者目视距离中出现这个空中堡垒，就意味着死期即将来临。即便能在它的狂轰滥炸下逃过一劫，也会因为失去目标而无法对其进行追踪。

葛雷普勒在轰炸任务中首次登场，它停止隐形状态，然后发射SWBM，并在数秒后再次进入隐形状态，剧烈的空爆效应造成了在这一地区作战的奥瑞丽亚空军损失惨重，奥瑞丽亚的王牌中队Gryphus在眨眼间就只剩下了一号机和一架机身严重受损的僚机。之后，葛雷普勒又开始攻击部署在特米勒斯岛（Terminus Island）的奥瑞丽亚地面部队。上次受袭中幸存的Gryphus 1与友军中队跟随本国的第一、第二舰队，试图追踪并摧毁葛雷普勒堡垒，而第三舰队在和这个空中巨无霸的交战中已全灭。

葛雷普勒的隐形技术，让Gryphus 1在后来的缠斗中吃尽苦头。经过长时间的拉锯战，葛雷普勒的隐形装置受损严重，体积过于庞大所带来的缺陷也暴露在了Gryphus 1面前。其驾驶员孤注一掷地向奥瑞利亚机群发射SWBM，在这千钧一发时刻，Gryphus 1击毁了发射装置。此役重创了空中堡垒，但并没有将其击落，它拖着重伤的身躯依然逃跑掉了。而迫降在圣塔埃瓦（Santa Elva）的葛雷普勒最终被Gryphus 1所击落，它所携带的两件致命武器也随着巨大的躯体一同坠落在圣塔埃瓦的一条河中，随后爆炸解体。


■隐身状态的葛雷普勒

超级武器 Fenrir 猛兽出笼——芬里尔多用途战机



■图中最上方即为芬里尔战机

芬里尔战机是雷塞斯研制的新一代多用途战机，也是这个国家入侵邻国的原因：由于芬里尔的开发经费不足，雷塞斯决定突袭富饶的邻国实施财富掠夺，完成芬里尔的开发，以此占领未来军火贸易的全部市场。从某种意义上来说，巨大的空中堡垒充当了小巧的芬里尔的技术验证机——芬里尔使用的数字光学迷彩和SWBM发射技术，都源于空中堡垒。在格瑞斯沃（Griswall）被奥瑞丽亚军队解放以后，雷塞斯国统治者纳瓦罗转移到了阿克龙要塞（Archelon Fortress），这里是芬里尔战机的制造基地。此时的芬里尔已经定型，并生产了10架工程样机。随后，Gryphus 1突袭了这里，也第一次见识到了这种新型战机的超凡战力。

除了数字光学迷彩以外，芬里尔还装备有特殊兵装——定向微波能量武器（Directed-Energy Microwave），这种武器没有直接杀伤力，但可以点燃被击中战机的油箱，从而引发对方自爆，这种武器的缺陷是无法追踪时速超过700英里的目标。受机身限制，它所使用的SWBM威力明显小于空中堡垒的特殊兵装，但数架芬里尔同时发射这种武器，依然会产生难以逃避的空中火网。在不装备迷彩和微波武器的情况下，芬里尔可以携带一对远程振荡导弹（Long Range Shock Wave Missiles，LSWM）作战。在某一路线中，雷塞斯精锐的亚历克特中队（Alect Squadron）到达了要塞，并升空了四架芬里尔与Gryphus 1决战，当然，他们最终难逃全灭的结局。战争结束后，9架芬里尔被摧毁，唯一幸存的一架后来被奥瑞丽亚空军缴获。



传说

芬里尔，又被拼作Fenris，是北欧神话体系中一只可怕的狼型巨兽，为洛基（Loki）和女巨人安格伯达（Angrboda）所生。传说中预言芬里尔将会推翻神的统治，最后带领自己的家族统治整个世界，于是诸神将其关在笼子里。为了驯服这只巨狼，诸神用魔法制造了一根带子，这就是葛雷普勒（Gleipnir，同时也是ACO中空中堡垒的名字）。通过诱骗的方式，诸神将芬里尔彻底束缚，拴在了一块巨石上，还在其口中放置了一把利剑，以让它不再攻击别人。预言中说，一旦芬里尔挣脱葛雷普勒的束缚，将加入到巨人的行列，向诸神复仇。

在《诡异苍穹》中，空中堡垒葛雷普勒毁灭后，失去王牌武器的雷塞斯将为数不多的芬里尔工程样机投入战场，因此Gryphus 1击坠葛雷普勒，等于是将芬里尔的束缚解开。不过这一次，毁灭世界的预言在我们王牌飞行员的努力下，最终归于永远的神话。

超级武器 八剑合——介子大炮 Meson Cannon

奥瑞丽亚国用于保卫首都格瑞斯沃而建造的激光炮，由 8 个安装在高塔上的激光炮塔组成，在沦陷后被雷塞斯占领，并成为了 Gryphus 1 解放首都的最大障碍。该武器群安装有介子光束发射设备（Meson Beam Stabilizing Regulator，MBSR），八枚发射器汇聚成一道巨大的光束直射天空。如果之前 Gryphus 1 制止了 MBSR 向介子大炮的运送，那么在首都战役中，它将发射能量束急速射。介子大炮由 YF-23A 战机、防空导弹群和坦克部队防护，环绕介子大炮建造的“大气圈”（Atmos Ring），将介子炮所在的市区和周边区域完全隔绝，阻止敌军地面部队的进入，“大气圈”同时也保护了中央司令部圣加伊乌斯塔(San Gaiuss Tower)。在 Gryphus 1 杀到的时候，战争狂人纳瓦罗早已溜之大吉。

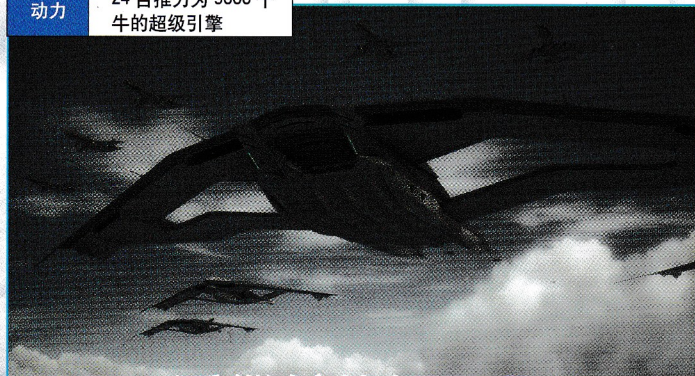


《皇牌空战 6 解放的战火》中登场的新一代超级武器

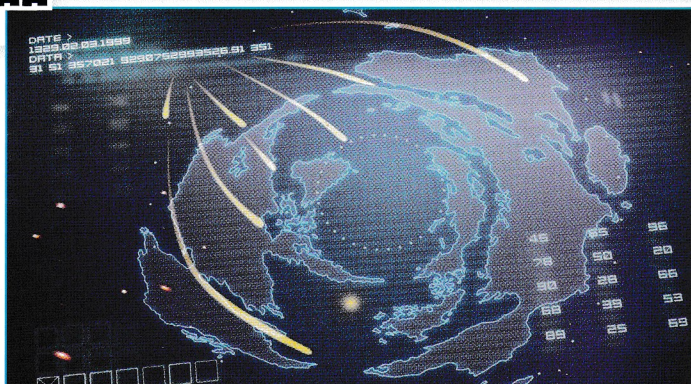
在六代中，以“空中舰队”为特色的国家 Estovakia，装备有数量惊人的超级武器。在以同屏目标数和“空中乱舞”为卖点的新作中，也同样是各色超级武器集中登场的舞台。

基本数据	
全宽	963.77M
全长	466.3M
全高	102.39M
动力	24 台推力为 5000 千牛的超级引擎

AIGAION 角色相当于海上打击力量的核心——航母，可以搭载、弹射和降落战机，同时具备空中预警机功能，实现对整个空中舰队的导航和目标引导。



P-1112 重巡航管制机“AIGAION”



重量和体积均超过《皇牌》世界观中已知的所有飞行器，无法以传统的跑道方式起降。一旦升空后，将以不间断巡航方式持续作战，每隔数小时就要由 4 架空中加油机进行集中燃料补给，武器和日常补给由运输机运送。武装为远程密集阵炸弹 IMBUS。在 DEMO 中，相信不少玩家已经经受过这种“空中散花弹”的洗礼了吧。这种武器既是歼灭对方空中有生力量的利器，同时也构成 AIGAION 第一道防线的盾牌。模拟作战显示，在饱和攻击状态下，IMBUS 可以在对方战机进入其有效射程前，将来犯之敌的战力削弱百分之七十。



P-1114 空中火力平台 GYGES”

GYGES 是部署于 AIGAION 左右两侧的近战火力投射平台，相当于航空母舰的护卫舰只，机身上布满了外挂武装，一旦第一层防护网被突破，GYGES 将以最密集的弹幕将任何敢于靠近母舰的敌飞行物撕碎。

基本数据	
全宽	486.45M
全长	206.68M
全高	43.61M
动力	6 台强力引擎



P-1113 空中电子支援平台 KOTTOS”

KOTTOS 是纯粹的电子战飞艇，本身并没有安装任何武装，用于对舰队和战机进行情报和战术电子支援。

编者按

这篇历数“《皇牌空战》系列”超级武器的文章，在逐一讲述游戏中出现的各种装备的同时，也将贯穿整个系列的世界观勾勒得十分清晰。《皇牌空战》整个系列的战争史，同时也是在影射现实世界中曾经发生的那一幕幕或悲壮、或残酷、或感人、或血腥的战斗历程。有人曾经说过，人类的历史其实就是通过不断发动战争来完成整个进化过程的血泪史。但对于绝大多数渴望和平与安宁的人们来说，能够协起手来共同建造自己美好的家园，在永远没有纷争和灾难的世界上生存仍然是永恒的主题。在游戏中出现的这些战争机器虽然贵为人类科技的结晶，但它们所带来的无一不是对生命的屠戮。武器可以用来保护生命，武器更可以用来毁灭生命，在酣畅淋漓地通关了一款款描写战争的游戏后，我们真心希望，这样的故事永远不要在自己的身边发生。愿明天会更好。

2001年，GBA发售伊始。在这个全新的掌机平台上出现了一款游戏类型极为少见的“法庭战斗”文字冒险游戏。在游戏中，玩家需要化身为被告的律师，在法庭上与检察官争锋相对，进行唇枪舌战的辩论，最后为被告洗清不白之冤。什么！“没意思”！“不感兴趣”！或许你可以对这样一款GBA上的文字冒险游戏产生不屑之情，但是，切莫认为这只是个容量只有几MB的“小游戏”！麻雀虽小，五脏俱全，它描绘的司法系统相当完整和细致。也切莫认为它只是完全虚构法庭的一款游戏，其中大多数的法律制度和规则都实实在在、有根可循。什么，你不信！那笔者就透过中日司法制度，对逆转裁判中的法庭进行一点浅析。



逆转中的法庭

——从司法制度看逆转裁判

■文／翔Lotus

逆转来自于真实

虽然游戏的制作者在接受访谈时曾经提到，《逆转裁判》(后文简称《逆转》)故事所发生的国家，所引用的法律等背景设定完全虚构，与现实中的日本司法没有关联。但是不可否认，《逆转》仍然参照了大量日本本土的司法制度，毕竟它的一大特色就是模拟和还原真实的法庭。从现实中的司法出发看《逆转》，这就是本文写作的起点。下面的某些地方可能会有些生涩难嚼，但只要你热爱《逆转》，只要你想从更专业的角度来了解《逆转》，那还等什么呢？

1 大陆法系和英美法系

为了让大家更好的理解《逆转》中的法庭，先向大家介绍一个司法常识，这就是大陆法系和英美法系。

什么是法系？从书本上的专业解释来看，它是法学家根据各国法律体系基于历史传统和形式上所具有的各种特征的不同，而进行的一种分类。打个比方，菜有素荤之分，戏剧有悲喜之分，那法系也有它自己的分法。目前全世界主要分为英美和大陆两大法系。

英美法系，又称普通法系或海洋法系，它以英国中世纪的法律为基础发展起来，主要代表国家和地区有英国、美国、加拿大、澳大利亚、马来西亚、中国香港等。而大陆法系，又称罗马法系，它由公元前6世纪开始形成的罗马法发展而来，主要代表国家有法国、德国、意大利、西班牙、整个拉丁美洲等。

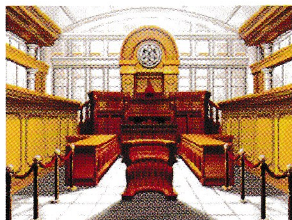
这两大法系有不少的区别，笔者并不打算在这里长篇大论般的系统讲解，我会在下文根据《逆转》所涉及到的内容作出一般性的比较。但一言以蔽之，大陆法系更强调国家的审判机关即法院在法庭诉讼当中所享有的权利，而英美法系更强调原告被告双方的地位平等，以强化被告人的合法权利。

目前中国的法律体系具有明显大陆法系的特点，而至于日本，则很难断明它属于哪一个法系，这与它法律形成和发展中所经历的变化有很大关系。日本法律的最初形成深受中国古代司法制度的影响，到了极度推崇西方文化的明治维新时期，日本的法律制度开始仿效法国，1890年之后又开始学习德国的法律，在这期间日本的法律制度具有明显的大陆法系色彩。二战日本战败后，美国又开始干预日本的法律，这时又采取了不少英美法系的法律制度，这就形成了目前日本法律上大陆法系和英美法系相结合的状况。

但需要指出的是，20世纪后期，这两种法系的差别正在不断减小，两个法系都在互相吸收各自的优点，使法律体系更加完善。曾经有人批评日本的法律属于既不像大陆，也不像英美的怪胎体系，但笔者觉得，法系本来就是人为规定的界限，法律的制定本来就没界限可寻，只有最适合本国的法律制度，才是最好的法律制度，并不需要去一味强求所谓的法系归属。而中国，也处在法律制度不断改革和完善的时期，英美法系当中也有不少值得我们去吸收和学习的内容。

2 地方法院

是不是觉得“地方法院”这个词相当耳熟？当然！这就是成步堂每次法庭辩论的战场，“《逆转》系列”的所有案件都在这里进行审理。日本的法院又称裁判所，地方法院因而也称之为地方裁判所。在日本，地方法院是主要的第一审法院，也是审理重大刑事案件的最下级法院。因此在《逆转》中，我们才会看到所有的杀人案件都在这里进行开庭审理。日本的地方法院分别在各都、府、县设一所，北海道设4所，全国共50所，并有分院203



▲《逆转1-3》中的法庭。



▲《逆转4》中的法庭。



▲现实中的日本法庭。

所，其上有高等法院和最高法院。

在我国，法院的设置分为最高人民法院、地方各级人民法院和专门人民法院。最高人民法院位于首都北京，是我国的最高审判机关，它主要审理二审案件，并具有法律的司法解释权。专门人民法院是按照特定部门或者特定案件而设立的，又分为军事法院、海事法院和铁路运输法院。和老百姓接触最多的就是地方各级人民法院了，它又分为高级人民法院、中级人民法院和基层人民法院。其中，基层人民法院设置在各县、自治县、市、市辖区内，主要处理刑事、民事的第一审案件。也就是说，一般案件的第一审理都是在基层人民法院进行的，它是我们接触最频繁的法院。如果"《逆转》系列"里的案件发生在中国，那应该都会由基层人民法院进行开庭审理。

3 实质正义与程序正义

讲这个之前，我们先来看看《复苏的逆转》(后文简称《复苏》)。在《复苏》中，真正的凶手严徒海慈为了判定青影丈有罪，不惜使用一切手段：伪造证据，杀害警员，栽赃嫁祸，真是无所不用其极。其犯案的动机除了他自己的一些私欲外，更是为了维护他在故事最后所说的"正义"。笔者相信严徒绝对拥有一颗正义之心，但很显然，他心中的"正义"已经越过了界。为了使犯罪者得到惩罚，他不惜使用任何手段来实施心中的"绝对正义"，而在这个"任何手段"中，甚至包括自己的犯罪。他当上了警察局长，并将宝月巴扶上检察长的位置，除了法院，他几乎控制了整个司法部门，而这一切都为了实施所谓的"绝对正义"！不好理解？想想夜神月吧，一个同样不为过多私欲怀揣"绝对正义"而最后疯狂杀戮的人，是不是和严徒很相似？而他又与狩魔豪有着明显的区别，后者更多的是为了自己，为了名誉和尊严，他的目的就是判被告有罪，以此追求泡沫般虚幻的不败。《复苏》中涉及到的，就是实质正义和程序正义的矛盾。



什么是实质正义？它指的是根据现行法律，不放过任何一个罪犯，也不冤枉任何一个无辜者。实质正义可以说是追求一种绝对的真相；什么是程序正义？它指的是在案件的处理过程中，要完全按照法律所规定的各个程序步骤进行，以体现判决结果的公平、公正、合理。青影丈从"实质"角度来讲无疑是凶手，但以"程序"的角度看由于缺乏决定性的证据，他是"无罪"的。现实有时就会出现这种程序正义和实质正义不能一致的情况。有人说干脆就不要程序正义了吧，直接判他有罪不就得了。但试想：一个没有司法秩序，随意严刑逼供的审判结果能够体现实质正义吗？可以说实质正义必须由程序正义来体现，实质正义只能算是一种理想，一种追求的目标。以"重实质、轻程序"的倾向，根本无法体现出实质正义，只有寻求两者之间的一种平衡，才能使法律制度更加完善。

严徒海慈显然掉进了追求实质正义的深渊。他肆意践踏法律，不择手段，即使他的目的是正当的，也显然无法被民众和法律所容忍。有人说得好："警察，是一个用有限恶去对抗无限恶的职业。"但当你的恶超越了权限，你不再行使的是正义，你的行为不再庄严而神圣，留下的只有丑恶的犯罪。

4 逆转，细节的完美

这里说到的"完美"，指的是"《逆转》系列"在司法系统上对真实法庭的细节刻画堪称完美，下面选取和游戏相关的9个司法知识，来和《逆转》对比看看吧！

1．有不少人认为成步堂只是个律师，但游戏中却看起来像个侦探一样，四处寻找证据、调查线索，一定是制作人为了增强游戏性而随意虚设的。其实不然，在诉讼活动中，证据是整个诉讼的基础，是当事人主张能否实现的关键，律师每一项职务的履行都必须要有相应的证据支持，而对当事人有利的不少证据更需要由律师自己去搜寻，因此亲临现场调查取证可以说是律师工作中最基本也是最天然的一项基本权力和职责。在英美法系中，律师具有很大的调查取证权。在日本，律师和检察官一样，可以平等向法院申请调查取证的权利，所以说成步堂在事发现场调查线索，并非制作者的随意虚设。在大陆法系的我国，律师同样拥有调查取证权，但是却难以施行。一方面由于一些相关法律的规定，造成我国律师调查取证的



权利难以保证，困难重重。另一方面由于老百姓缺少法律意识，出了案子后律师往往很晚才得以介入，造成案发现场取证难以实现。

2．日本的法庭开审时，一般都会先由检察官向法官陈述案情展示证据，说明根据证据所能证明的事实，此时法官才开始第一次接触证据。所以说在《逆转》中，裁判长才会对检察官所拿出的证据一惊一乍，因为在这之前，他根本不了解证据。这样的规定是为了防止法官过早接触检方的证据而造成的先入为主，从而影响审判的公平。这在英美法系国家所广为采用，但在大陆法系国家则不同，法官会在正式审理前拿到检方搜集的证据资料对案件进行初步侦查，这样的制度会对被告有所不利。目前，许多大陆法系国家如德国、意大利已经对这个制度进行了改革，以求符合当今世界司法追求公平、公正的理念。

3．我国《刑事诉讼法》规定，延期再审的情况主要有：需要通过新的证人到庭，调查新的物证，重新鉴定或者勘验的；检察人员发现提起诉讼的案件需要补充侦查，提出建议的；由于当事人申请回避而不能进行审判的。想想《逆转》中案件审判延期的理由，是不是都逃不过前面两种情况？

4．御剑怜侍在《逆转裁判3》"华丽大逆转"中替成步堂担任辩护律师，无论是在日本还是中国，都是违法的！在日本，辩护人原则上必须由律师担任。我国也规定辩护人不得由法院、检察院的现职人员担当。看来御剑嘴硬心软，为了朋友，真的是豁出去了！

5．日本《刑事诉讼法》第30条规定：被告人可以随时选任辩护人，被告人的法定代理人、监护人、配偶、直系亲属及兄弟姐妹可以独立选任辩护人。这就是在《逆转》中其他人可以为被告人代理选任辩护人的原因，如《逆转裁判3》"失窃的逆转"、《逆转裁判4》"逆转的连锁街角"。当然，对其选任的辩护人，被告人可以解除选任，如"复苏的逆转"中，宝月巴差一点就没有接受妹妹选任的成步堂。

6．在日本，当案件进行到侦查阶段时，检察官可以就具体的案件对协助侦查的全体司法警察进行指挥。对于不服从指示、指挥的司法警察，检察官甚至可以向有惩戒罢免权的机关提出惩戒或者罢免的建议。所以说，御剑、狩魔冥欺负系锯可是有"合法依据"的哦！（在中国，这种事情绝对不可能发生！）

7．日本《刑事诉讼法》第304条有明确规定：询问证人时，先由审判长或陪席法官询问，辩控双方必须经审判长许可后才能对证人进行询问。所以在游戏中我们才会看到审判长在询问过程中始终占着主导地位，才会看到审判长说出"请证人就这件事情做出证言"，"请辩护律师询问"这样的话。

8．在游戏的法庭中，我们每次面对的都是检察官而不是律师，这是因为在日本，刑事案件的起诉权，只能由检察机关代表国家垄断行使(称为"公诉")，不实行刑事诉讼的私人诉讼(称为"自诉")。我国的诉讼制度采用公诉兼自诉制，大多数案件由检察机关实行公诉，部分案件允许公民个人自诉。

9．日本《刑事诉讼法》规定：出于强制、拷问或胁迫的自白，其他可以怀疑为并非出于自由意志的自白，不得作为证据；不问是否被告人在公审庭上自白，当该自白是对被告人不利的惟一证据时，不得认定被告人有罪。因此在法庭上，不是你说自己有罪就一定会被判有罪的。

设定在近未来的逆转裁判



《逆转裁判1》的第一个案件发生在2016年，也就是距离《逆转裁判1》发售的2001年推后15年的时间。但我们从游戏的内容来看，故事的发生、发展仿佛就发生在现代一样，并无任何“未来”之感。那笔者想问大家，里面的案件即使发生在现代也没有任何不妥，那制作人是什么原因将《逆转》设定在不远的未来呢？或许我们可以从《逆转》的司法制度上找到答案。

1 序审法庭

序审法庭是《逆转》所虚构的一种法庭制度，它贯穿于整个“《逆转》系列”。在游戏中，我们通过成步堂之口了解到了这样的一个法庭制度：“虽然已进入了新的世纪，但犯罪仍然在不断增加……费时的法庭审判系统已经难于应付，为此，数年前设立了序审法庭，其审判时间最长也不会超过3天。”制作者创造出一个这样的制度有他们自己的理由：其一，为了使案件在时间上连贯紧凑，不让玩家对游戏中的时间感到拖沓。其二，是对当前日本案件诉讼效率低，审理时间长的一种不满。据日本最高法院统计：1999年日本地方法院民事一审案件的平均审理期限为9.2个月；对于存在事实争议、需要询问证人等进行调查的案件，其平均审理期限竟然达到了20.5个月。诉讼效率的低下有不少原因，比如日本司法制度考试不到2%的考试通过率造成了法官人数的极度短缺，比如近年来持续增长的诉讼案件，比如日本自身司法制度上所追求的严谨。长时间的诉讼还加大了公民的诉讼成本，更耗费了国家司法部门的大量人力和物力。这样的弊端引起了日本民众的普遍不满，《逆转》的制作者正是代表民众对这个问题表达了自己的看法：提高诉讼效率，缩短审理时间正是日本司法制度所需要改革的！

面对国民对此要求改革的强烈呼声，日本第三次司法制度改革当然不会对此问题坐视不理。2003年制定的《加速裁判程序法》以改进和加速审判程序，2004年制定的《关于修改刑事诉讼法等部分条文的法律》将法庭审判案件连日开庭在日本《刑事诉讼法》中做出了规定：“法院对需要审理2日以上的案件，应当尽可能连日开庭，连续审理。”虽然在现实中不可能实现3日就结案的“序审法庭”，但或许它真的推动了现实法庭也说不定哦！

2 陪审制

在《逆转裁判4》的最后一话“逆转的继承者”里，在没有明确证据的情况下，法庭通过“陪审制”最后将真凶绳之以法。为什么制作者会想要引进这样的一个新制度呢？引用“陪审制”又有什么目的吗？这一切都要来源于日本现实的司法制度。

陪审制度在现实法庭中是真正存在的，其历史源远流长。它最早起源于古希腊，在1066年开始传入英国，于1215年经英国《自由大宪章》以法律形式固定下来，成为现代陪审制的起源。陪审制度能够避免法庭中个人权力独裁和行为利益的负面影响，防止法官困于专业视角所出现的某些偏见，通过社会大众心中的道德天平来决定判决结果。由于陪审制度的优越性，因而它被许多国家所引用，成为诉讼的基本制度。日本在1923年曾颁布过陪审法，但由于此法在制定过程中过于依赖西方原有的陪审制度，并且制定的很多条款完全不符合日本当时的状况，因此在不久之后即被搁浅。

时间转到1996年，日本为改善当下司法制度所存在的弊病，应对新世纪更加复杂的社会环境，促进社会、经济的平稳发展，开始酝酿新的司法改革，这就是日本的第三次司法制度改革。1999年7月，日本内阁正式设置司法制度改革审议会，拉开了日本第三次司法制度改革的序幕。在2001到2004年间，日本制定了7项新法，并修改了4项原有法律。而在制定的新法当中，最引人注目的当属《关于陪审员参加刑事审判的法律》，也就是说，开始重新使用陪审制！

可以这么说，“《逆转》系列”是对当今日本司法制度未来发展的一种探索和揣测！这就是它被设定在近未来的一个原因。目前，日本已决定在2009年5月开始实施陪审制度，而《逆转裁判4》正是对此制度的模拟。

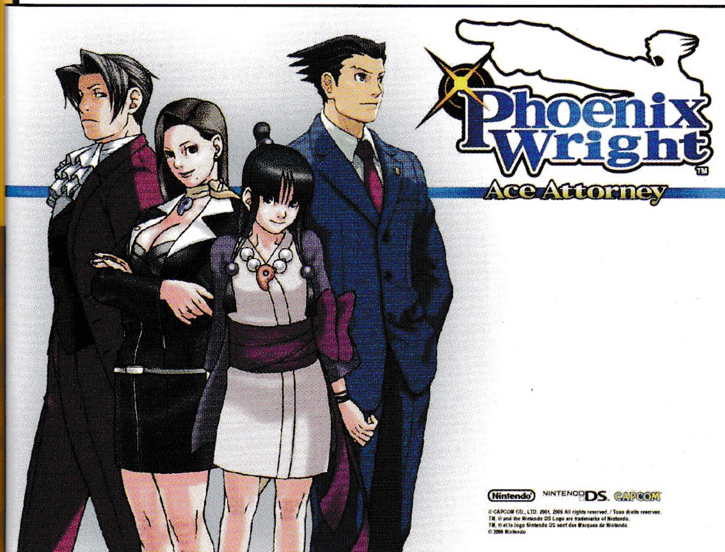
但是摆在日本眼前的仍然有不少问题，其中最大的就是国民参与陪审制度的意愿并不高，问卷调查中显示70%左右的民众对参与陪审制都表现得很消极。为此，日本政府开出一年13亿日元的预算来倡导陪审制度，对社会各界进行广泛宣传。而《逆转裁判4》，在陪审制度的推广上毫无疑问也发挥了自己的一份力量！

3 法曹一元化

在《逆转裁判4》的最后，成步堂提到想重新参加司法考试，那么成步堂又会作为律师再次登场吗？笔者猜想，要成步堂再去抢主角律师的戏份显得有些不合时宜，还不如叫他做个检察官更加给人以惊喜！这样说并非毫无理据，它的理论来源就是“法曹一元化”。

法曹一元化的改革构想也是在日本第三次司法制度改革中被重新提出的（注：日本在20世纪70年代初第二次司法改革时曾提出过“法曹一元化”，但当时以“基础条件尚不具备”为由进行了否决）。前文已述，日本的法律最早来源于中国，而“法曹”一词就是那时从中国传过去的，成语“三曹对案”就是例证，它指的是古代审案时原告、被告、证人三方当堂对质。日本的“法曹”一词意思稍有变动，指的是法官、检察官和律师。法曹一元化，指的就是法官、检察官和律师三者的工作岗位可以互换、相互交流，以此来提高三法曹的素质。这样的改革应该说是有正面意义的。由于日本的法官采用终身制，一旦任命，终身执业，长期以来难免官僚；而有些法官又由于缺少实践经验，与社会交流少，无论是在行文方式上还是在裁判内容上，都难以被国民接受和理解。采用法曹一元化制度，能够为法官这一职业注入全新活力，维护审判的独立性和公正性，积极保障国民的权利。

在日本，司法考试制度是将法官、检察官和律师资格考试进行了统一，成步堂参加司法考试也就说明他有可能成为律师以外的其他司法工作者。再根据游戏制作者对日本司法改革的关注，以及采用这样的设定能带给玩家一个不小的惊喜，采用“法曹一元化”的制度让成步堂以检察官的身份“震撼”回归法庭，也不无可能。



写在最后

《逆转裁判》虽然是一款游戏，还是一款掌机游戏，但其中的许多内容值得品味和深究，这也正是游戏文化的所在。上文细数的内容，不过是《逆转》法庭的一部分，其中还有一些尚未涉及和挖掘。当然，《逆转》的法庭也并非完全来自于现实司法，有不少虚构的成分，还有一些虽然在现实中存在，但和现实中的相关司法制度有较大的差异，比如一事不再理，比如沉默权。制作者虽然叫玩家不要对游戏的司法制度和现实司法对号入座，但是，如果带着一点现实中的司法知识去体会“《逆转》系列”的话，相信你会在游戏中玩到更多，也会学到更多。

小编与上帝

《游戏·人》第26辑 读者调查

1. 您对本辑新增栏目"游戏人物"感觉如何？谈谈您的看法吧。
2. 您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
3. 您对本辑的封面和赠品满意吗？还有什么具体意见？
4. 您对本辑的音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
5. 请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价，谢谢！



■上辑正值5周年寄语之际，读者来信小小地井喷了一下，由于各地杂志上市时间不同，直至现在还有不少读者纷纷寄来"迟来的祝福"，字字情真意切，故此本辑在这里一并补完，也算是为五周年寄语活动拉下一个圆满的帷幕吧。

■大概是受到近期房价波动影响，编辑部楼下的房产中介公司纷纷由原先的开门待客转成了拦路推销，那些销售员们每到上下班高峰期便倾巢而出，捧着传单逢人便问："要不要买房？"那阵势和殷勤劲连旁边卖DVD的小贩都自愧不如。

■胜负师上月斥血本购入PS3一台，编辑部PS3装机量就此再攀新高，虽然就目前来看编辑部普及率最高的次世代主机依然是X360，但鉴于眼下"血染东方一片红"的普遍现状，看来在65nmX360更新换代之前PS3人气一路攀升也只是时间问题了。（注：截稿当天的最新消息，65nmX360也红了……）

■当大家拿到本辑杂志时，圣诞节与新年差不多也快到了，大家不妨在这段时间里写信给我们，谈谈你对2008年的梦想与展望吧！

百色 黄琳琳： D·S你好，我就是那个写信来说《DJMAX2 便携版》"一机二人乐"的hirohero，但是！我是个女生！而且参与这古怪游戏的人中只有一组是"两个大男生"配对！其他的是男生和女生、女生和女生的多。男生和女生练"同步率"才叫王道！才是在COS《EVA》！另：这辑《游戏·人》给我的最大印象是D·S把我误认为"大男生"，真是太伤我心了啊！（含泪）

呃……不好意思，大概是因为你和风间仁（《游戏城寨》编辑）的名字里都有"琳"字的缘故吧，我对你的第一印象始终是筋肉暴力男……SORRY，以后在下绝对不敢以"名"取人了—v—b

上海 薛春： 5周年特辑的CD质量不怎么样，都不十分喜欢。

好吧……看来我们全体小编的审美品位都被你华丽地鄙视了。

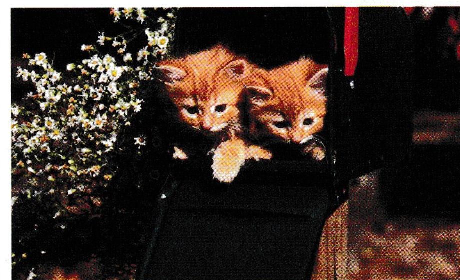
广西 梁永峰： 唉，读书真是辛苦啊！我的假期啊，却得面对桌上厚厚的课本，心灵是如此的空虚。啊呀，谁来帮我跳过剧情呀？我希望新学年在我们班来一位谜一样的美少女转校生，然后自我介绍时肆无忌惮地说出："我对一般的书刊没有兴趣，如果你们之中有《游戏·人》、《UCG》、《游戏城寨》、《游小说》的，请借给我看吧，以上！"（哈哈哈！无限YY之中……）

又一个凉宫春日的深度中毒者……如果现实中真有这样的"美少女转校生"，我想恐怕等不及你出手老师就该把她家长找来了吧？



Email T000ny： 我一直没有找到《游戏·人》的投稿地址，请问是这个邮箱吗？如果不是，可以告诉我正确的邮箱地址吗？

正是这个gamers@263.net没错，不过我有个小问题……请问您和当年那位在平信上写着"如果小编们没有收到我的信，请务必回信告诉我"的朋友是不是一个人？



▲信箱空间有限，请勿重复投递大容量信件，谢谢合作。

上海 朱毅： 说说24辑D·S写的卷首，说实话，这个故事我看得挺纳闷：富人一再加强服务，得来的却只是骂名，让我觉得这些穷人们简直不可理喻！真实的生活中也会这样吗？或许根本不会发生这些事情。无论如何，最后的总结还是给我了很好的提示：不要把自己觉得好的游戏强加于人。One man's meat can be another's poison。

寓言果真是奇妙的东西，一千个人有一千种不同的解读方式。

江苏 鲍洪林： 昨天终于打破了自己的记录，用3分34秒解开一个数独，不知这是可喜还是可悲，由于自习课很多，我每天只能抽一点时间玩玩练练，这游戏就是简单，不过玩高等级时也很复杂，能找到以前玩游戏的挫折感。

想找挫折感是吧？您不妨去试试PSP上的新作《勇者别嚣张》——游戏初期难度尚可，从第五关开始难度陡升，中途无法存档，一旦GAMEOVER就要从第一关重来。谨以此作向那些自认游戏全能达人，阅尽天下神作但求独孤一败的NB人士强烈推荐。

上海 王菁益： 看了第24辑上的《不论苍生论鬼神》之后对文中的一处有点意见。在书中的第101页上的"叁"旁边有一句"一个不小心，两根香菇头同时按到……"我在看到这句后没理解"香菇头"指什么，等读过文章后明白了"香菇头"是指手柄上的左、右摇杆。我认为不妥，因为这造成了读者的不解，或许"香菇头"提升文章的阅读效果，但赔上让读者不解这个代价是不值的。所以，我希望以后的文章中能少点玩家间的话，便于理解。

谨遵教诲，严打俚语！

个旧 郭雅丹： 话说绯寒同学以天下武学为基本的"《撼天之道》系列"已在杂志上连载了许多期，并深受欢迎和好评。但估计距离系列完结大约不远矣！恰在此时，一个类似，但生命力更为持久的系列浮出我的脑海——纵观游戏世界，以运动为本的游戏数不胜数，而体育游戏也有广大玩家钟情，因此可以说运动也和游戏有着密不可分的情缘。每一位成功的运动员都是一位霸者——该领域的王！让每一位热爱运动以及体育游戏的玩家知其根本，传播体育知识，迎接明年奥运。

您的建议确实不错，如不可能实现我们则会考虑转交给《体坛周报》等媒体同行的……

邮购信息

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第22、26辑，定价14元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话 0931-8674805
Email gamers@263.net

观五周年特辑随感

哈尔滨 张博宇：首先，对我喜欢的《游戏·人》杂志献上我诚挚的祝福，杂志竟然开办五年了！记得我是从杂志出版到第7辑才知道有这么一本杂志的（由于我清楚地记得那一辑的封面女郎，对比本辑的小册子上的封面确定是第七辑）。当时看到《游戏机实用技术》上有这样一本杂志的广告，由于以为这是一本游戏攻略类的杂志再加上自己没有主机的原因就一直没接触过。但是从去年6月看了一次同学买的《游戏·人》后就立刻迷上了它，我挥着拳头对自己说：吼！这就是我想要的东西！（编按：寒……）。对于我这种喜爱游戏文化但是对游戏并不沉迷的人来说，在众多充满了绚烂的游戏截图和照片的游戏类杂志中看到它，就像在一望无际的群花丛中发现了惟一的一块青草地一样，有种清新的感觉。

另外向编辑发点牢骚，25辑《游戏·人》是创刊五年号，可是我在24辑中竟然没看到提示，希望以后编辑们能把类似的消息写在杂志醒目的地方。（编按：我们有在“小编与上帝”中提及，不过看来下次还是应该更醒目一点）现在只好在本辑写信表达我对《游戏·人》的美好祝愿：祝愿《游戏·人》越办越火，十年，二十年，办到微软、索尼、任天堂都倒闭了《游戏·人》还能一如既往地办下去！人类进化到已经开始互相使用脑波来传递信息与交流的时候《游戏·人》还会继续出版！天荒地老直到宇宙毁灭后虚空中惟一存在的是一本叫做《游戏·人》的杂志！（编按：兄台言重了……）



Email 顾嘉良：去年在下大学毕业时，最心痛的事就是攒了几年的《游戏·人》全集作鸟兽散——因为要回外地，只得分与各位同学。很佩服胜负师大人，可以爽快地放弃开始的职业，去从事自己的兴趣。只有经历过，才知道放弃远比竞争难。而且像胜负师大人那样放弃铁饭碗事业，从事当时还没名堂的游戏刊物，可想而知所受的压力和阻力了。不过他坚持了下来，干的也越来越好。看来，“所有成功者的一个共通点，就是他们从不在意别人的嘲讽”（美剧《豪斯医生》）确实是真理啊。我也要向胜负师大人学习，为梦想而坚持努力。

对于五周年的纪念实在是充满了感慨之情，因为《游戏·人》的五周年也正好叠加了我的大学时光，回忆起来，最早买《游戏·人》第一辑和第二辑还是在某个书展上的批发旧杂志里淘的。当时感觉这杂志很有内涵，题材范围很广。现在还有那辑杂志关于《FF》的文章印象。以后就辑辑都买了。个人认为，在杂志传媒界竞争越来越激烈，越来越功利的现在，它确实可谓古典浪漫主义风格了。

对于这辑总结性的内容还是很满意的。比较喜欢“50大系列”。因为中国人都喜欢“四大”“十大”什么的，其中最喜欢关于五大领袖的介绍，所谓船快全凭舵手带。在中国游戏业（其他产业也一样）普遍缺乏有眼光有才气的商业领袖的当下，看到人家的成功舵手，多少还是很有感触的。尤其，SONY在过去的几年间大起大落，很多商学院都拿其作案例。能看到久多良木建和平井一夫的交接过程。我觉得能够从另外的角度看到SONY发展的内情，真的很不容易。





对于封面，我感觉就差点了，再怎么说《游戏·人》还是个年轻活力的杂志，用沧桑感觉的封面有点消极了。乍一看还以为是严肃的政经刊物呢。不过也可看出，编辑们对《游戏·人》确实怀有很深厚的感情。音乐CD一贯地很棒，只是我个人更喜欢听纯音乐。很多游戏配乐也是很经典的，希望《游戏·人》能更多推出一些纯游戏音乐的CD。总之，这辑《游戏·人》是一部总结性的作品，就像很多电影导演进入壮年时所拍的一样。我相信未来的《游戏·人》会有更多的精彩，更多的新内容。当然，由于时效性不强，反而可以更久地收藏。也希望我自己能更快使工作生活揍上轨道。重新开始积攒《游戏·人》

对于《游戏·人》，对于我自己。我们都才刚上路呢。

Email 谢寅：你们好，我是《游戏·人》的忠实读者，也是一个地地道道的游戏迷，从小就喜爱电子游戏，长大后我已经从对游戏的喜爱升华到了对这一行业的喜爱，虽然我爱好这方面，但是由于家人反对我报考这方面的专业，无奈之下我报了个我很不感兴趣的专业——机械制造及自动化，现在就读于西安建筑科技大学。高一的时候我第一次从报刊厅买来了这本杂志，在读过一遍后我深深地被各位编辑们的学识所震撼，不论是对游戏的评论还是对游戏的理解，我都认为你们是中国游戏界的先锋，因为很少人能对一款游戏理解得如此深刻（也许是我周围的人太小白了……笑），我很佩服，真的很佩服，于是我有了毕业后当一名游戏评论员的念头，在看了你们5周年的那辑后，对我感触最深刻的一篇文章就是“游戏议会”里的那篇对中国游戏产业现状的评论，我只能用4个字来评论一下我的感受：深入人心。（尤其是这句话：买盗版不是中国人的耻辱，而是在畸形的市场下形成的一种风气）不知道中国的游戏评级机构看了你们的文章后会有什么样的想法，但是在我看来中国的游戏评级机构绝对得下台。同样是游戏产业，为什么在对待网络游戏和电视游戏的态度上居然会有这么大的差异，这点我实在很不明白。游戏被称为第九艺术必然具有一定的艺术特点，我想应该就是它融汇了电影艺术和音乐艺术的长处，而它的最大特征就是参与。作为一门艺术，人们不但不予支持，反而用各种手段压制，让我很为自己喜欢的游戏抱不平。各位编辑也一定和我有一样的心情吧！哎，说了这么多我也不知道自己到底想说什么，也许是在看了那辑杂志后的一点感想吧。玩了那么多游戏到头来却什么也没得到，我不知道我到底应不应该还坚持自己的爱好，难道游戏产业在中国真的没有出路了吗？难道中国就不能有自己一套成型的游戏市场吗？难道我们以后真的只能在充斥着水货和D版的游戏世界中漫游吗？难道……太多的感想了。我喜爱这一行业，我想从事这个行业，但是由于各方面的压力我知道想踏入这一行业很困难，不知道各位编辑当年是怎样进入游戏圈的，能给小弟我一点建议吗？最后还想问一下如果我毕业后想到游戏杂志社工作，需要什么学历吗？对日语有要求吗？对游戏阅历有要求吗等等……就拿《游戏·人》做个例子说下吧，你们这里的招聘是什么制度？我不想学什么机械，我希望做我自己喜欢做的事情。最后我祝愿《游戏·人》越办越好，成为国内的主流游戏杂志，让更多的人了解游戏，理解游戏，改变对游戏的看法，让“电子海洛因”的帽子从此消失，让游戏产业真真正正地步入正轨。这是我作为一名“游戏人”最希望的结果。

虽然五周年纪念号已经上市了很久，但陆陆续续还是收到不了不少读者的祝福，在这里不可免俗地说“谢谢！”一百遍啊一百遍。张博宇同学，与《游戏·人》相识不在早晚，只在缘份，希望到了使用脑波传递信息和交流的时候也能常来信。顾嘉良同学，我说自己的就业经历并不是鼓励大家都辞去工作，只是希望各位能在把握机遇与放弃之间找到平衡点，如果追求的梦想过于缥缈，（比如几年前我的一个朋友辞职去搞传销）那么还是要三思而后行。谢寅同学，我所认识的游戏编辑学历有高有低，能力有强有弱，但他们都有一颗热爱游戏、热爱工作的心，这一点是最起码的标准。另外，多练笔，多发表作品，可以让你离游戏杂志编辑工作更近一步，但是否真的能成为编辑，还要看机会。

五周年寄语补完计划



Email 小黄：曾经一直有个疑问，《游戏人》和《游戏·人》到底有什么区别。想了半天，不就是一个打游戏的人嘛，加那一个点不加那一个点不都一样，噱头而已拉。那个时候我高二，《游戏·人》在我眼里充其量也就是UCG这道正餐外的一道点心，后来《游戏·人》第三第四辑的封二都是一些点心的图片，也说明了杂志对自身的定位。之后的每期我也都会买，高二高三那段没有游戏打，买不起PS2的日子，注定只能靠杂志来YY那些游戏，所以说多一本YY的杂志也只有好处没有坏处。慢慢地发现《游戏·人》的封面怎么除了第一辑都是女性作为封面，难道说杂志社对消费群体的定位就是那些沉迷虚拟世界看到美女就两眼放光的空虚宅男吗？这种理念不是和杂志一直宣扬的健康游戏南辕北辙嘛，亦或许是仅仅做为一个商业手段刺激销量？不过对于我来说那个并不重要，毕竟决定我买不买《游戏·人》的因素不是封面，而是她出版不出版，只要出版我就会买。这样的时光过了五年，期间变化的东西有很多，自己也有意识无意识地改变了很多。曾经的理想被自己一句"能实现的就不叫理想"来搪塞，曾几何时的追求如今也可以用直观的金钱数量来衡量，因为钱是最直接最根本的追求。大学的这几年，游戏虽说也一直陪伴在我身边，但是她的意义远远不如那个纯真的初中高中年代。我可以在BBS上灌水或者和人家版聊打发时间，我可以到处乱逛别人的BLOG消磨时间，我可以聊QQ或MSN来kill the time，我也可以打篮球，打乒乓，逛街购物……为什么我就不能花点时间来陪伴那些我曾经爱不释手的游戏呢？我可以用两个字来回答我自己——浮躁。虽然每期的《游戏·人》我依旧买，但扪心自问有多少文章我看完了呢？有多少我只是看了一个标题就不看了呢？我不想作也不会作一个游戏的奴隶，被游戏玩，和无数宅男那样，我有我的生活，有除去游戏以外的很多爱好。然而这些年来我分明感受到的是一种压抑，空虚，自由的大学的生活给我带来的是彻底的自由放纵。上一期的UCG中胜负师小编寄语里看到有这么一句话，没有事做我才会感到有压力……

在《游戏·人》五周年之际，我整理了我的游戏人，同时也整理着自己的心情。我静下心翻阅着5年来收藏的杂志，回味咀嚼那些曾经读过或者读了一半的文章。随着时间的沉淀，我渐渐地体会到《游戏·人》和UCG的区别，5年前我会告诉你，那只不过是一个正餐，一个是点心，区别再明显不过。而现在我会告诉你，如果UCG是米饭，《游戏·人》就是美食；如果UCG是食客，《游戏·人》便是美食家；倘若UCG是烧菜，那么《游戏·人》就是烹饪……总之，游戏人是一本记录那些热爱游戏的人们的一本彩色日记本，每次读到一些让我产生共鸣的东西我都会沉思，或者会心一笑。

回到寄语开头那个我自己问自己的问题，《游戏人》和《游戏·人》到底有什么区别。5年的时间，跟随着游戏人一同成长，如果说我曾经只是个玩游戏的游戏人，吃米饭的食客，经过了这5年，迷茫过，空虚过，思考过，渐渐知道自己需要什么样子的生活，渐渐知道游戏在生活中的位置。以前我在我的blog写过这么一句话，当我真正再一次拿起游戏或者是生活的手柄时，我才配称作是一个真正的游戏人，如今的我最多只能算一个准游戏人，介于两者之间。《游戏·人》中的那个一点，正是一种心态的沉淀，文化的沉淀，是一个玩游戏的人经过时间洗礼后成长，这些汇聚成了这一个点。



Email 朱科：从第三辑开始买《游戏·人》……

在伟大的素质教育征程中，丢下了追星，丢下了小说，丢下了动漫……没有丢下的竟是那本老不按时出的《游戏·人》。

五周年的回忆和祝福，又比别人慢了一拍。

正如朱茵歌里唱的那样"努力把我们的过去化成字。可是我怎么想也想不起……"

平淡中走来，暖暖的温情，也许就是红酒中轻轻的醉。成长中不知不觉失去的就是这份简单。

不知从哪天起忘记哭泣的，却因为《奇迹》泪流满面。

麻木在惯性剧情中，却在《贱龙谍影》中开怀。

还在《撼天之道》看到了空手道，这时的我已经是极真的八级蓝带。

……

2002年，到市里读高中，在遍地的网吧丛中，我们找到了街机室。不如当年喧闹，却没有少去热血。

坚持每年一作的《格斗之王》，才发现是坚持每年自己成长的标签。

现在的《格斗之王》已经不准时了，《游戏·人》却准时地两月一期了。也会是我成长的记号吧。

残酷现实与美好梦想的交织，游戏的边缘人，在不同的时空里出演自己的故事，在《游戏·人》中相会……

游戏人们，《游戏·人》一同走过…………

本次为读者准备的礼物



1名

- PVC已上色完成品
- 出品商：Movic
- 比例：1/7
- 全高：约25cm
- 原型制作：石田英一

可可娜
山下俊也原创角色系列



20名

Levelup主题T恤

在平信、电子邮件或在levelup.cn游戏书刊区的《游戏·人》相关讨论中，对《游戏·人》提出意见或建议的读者均有机会获得以上礼品。《游戏·人》第二十七辑将公布中奖者名单。

《游戏·人》25辑 中奖名单



多罗猫（黑）
获得者
北京市宣武区 秦洪洋

获得Levelup主题T恤的读者

城市	姓名	城市	姓名
长春	陈悦铭	南宁	王小磊
上海	傅必亮	南京	许颖出
百色	黄琳琳	上海	薛 春
东莞	卢境斌	哈尔滨	张博宇
哈尔滨	彭 磊	上海	朱 毅

通信地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收） 邮编：730020 Email：gamers@263.net 读者服务部电话：0931-8674805



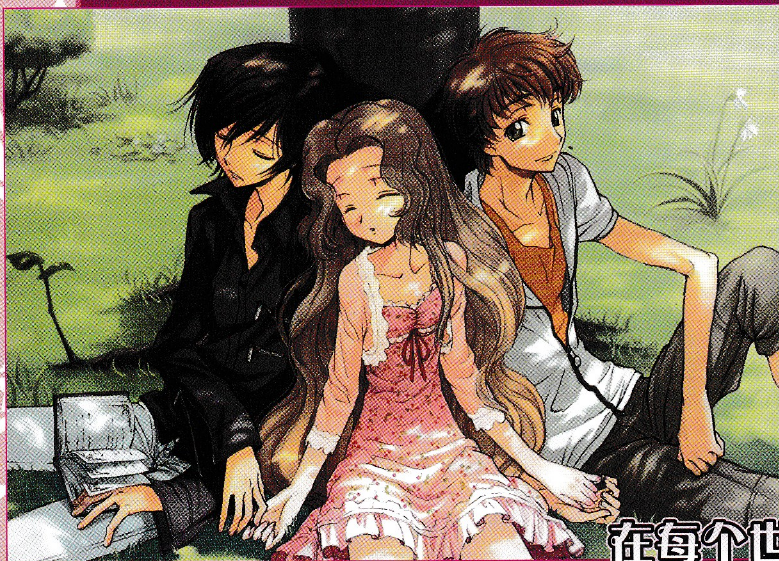
R U Ready?

热门动漫的游戏改编大猜想

越来越高的动漫作品游戏改编浪潮中，金秋到初冬硕果累累。被御宅族们奉为经典的大热作《幸运星》、《零之使魔》、《凉宫春日》都在PS2上推出了新作。不只电视机前热闹滚滚，PSP、NDSL也没闲着，至少《旋风管家》、《高达SEED》、《地狱少女》、《家庭教师Reborn》大家都要膜拜一下才好，无论你是喜爱格斗、策略，还是冒险、养成，都不要急，动漫改编游戏可不只是看上去很美，对动漫作品抱着浓浓的爱，正是支持我们去探究一部动漫改编游戏的最大动力！不过，仅局限于已经有的改编作，生活岂非太无趣。爱就要爱得有创意、够鬼马！拨开新作中众目的大眼LOLI动漫，即使是少年热血也要精挑细选，纵使所有人都爱，我们也要仔细品味。接下来就是一场热门动漫VS改编游戏的幻想大挑战了！那么，你准备好了吗？

■文/村树

反叛的鲁鲁修



从鲁鲁修同学学会用一只眼睛看人开始，世界上就多了很多可能性。虽然Avril Lavigne的老乡，任性甜妹Skye Sweetnam被问到"如果你可以做一件改变世界的事，那会是什么？"时，她把愿望浪费在了"——有更多的巧克力碎屑饼干！"上，但我们的鲁鲁修自然不能跟一个小姑娘歌星一样，他是布里尼的第十一皇子，被皇族内部战争所害，母亲为保护妹妹而死，妹妹受到伤害和打击，双目失明双腿残废。布里尼皇帝不仅对他们母后的死置之不理，并将鲁鲁修和妹妹娜娜莉当作人质送往日本。在那里，他们遇到了日本当时宰相的儿子，枢木朱雀，并成为好朋友（日后这出轰轰烈烈的奸情……不对，友情将成为本作最为粉红的一个篇章！）。

前段时间鲁鲁修终于如期推出了DS版游戏，不过YY一下，也无伤大雅。

在每个世界你都是被上帝保佑的饱饭人民

可改编的游戏类型1 桌面棋牌

一场21世纪的战争拼的是什么，不是头脑就是钱，想开着Nightmare Flame(与高达系战斗机器人外形相似，本作中的超级大国就是依靠Nightmare Flame部队压倒性的战斗力称霸了整个世界)到处跑，被轰成灰还有更高级的装备，凭的是什么，还是一个字——钱！同学们的经济头脑哪个都不比我差，到底是骡子是马还要在这出超能力版大富翁中见分晓。

本游戏为您提供了会使用邪眼的小强男主角鲁鲁修同学，特殊技能是在财富积累最少的时候变身蒙面侠ZERO，充满阿Q精神的邪媚一笑，使所有参赛人石化！）；男主角的最佳CP后选——绿发面无表情少女CC，特殊技能是在被突然死亡停止运动一圈的时候有20%几率使出"你们才死呢老子可以复活"技能，重新摇色子一次；武斗美少女卡莲，特殊技能是"优等生变身"，使任何卡片系物理攻击无效化；青梅竹马愚忠和平主义者朱雀同学，特殊技能"和平是全人类的最终愿望"使所有人退一格，自己前进……当然还有其他大小角色。

在这场金钱至上的经济头脑战争中，除了应注意人物参数上的选择，本游戏还设有被侵占的日本、布里尼皇宫、ELEVEN贫民窟等多个场景；普通状态、Nightmare Flame驾驶状态、超能力状态等多种状态，可以为您的游戏带来无限乐趣。需要注意的是，随机出现的Nightmare Flame战斗成绩也会影响你财富的积累，如果不想因为修理装甲把老本陪进去，请在大脑战争的同时，肉搏也多加努力！成为世界首富不但可以抱得美人/男归，还可以享受给自己心爱的Nightmare Flame镶满钻石的至高荣耀！当一架闪得人眼瞎的Nightmare Flame横空出世的时候，你才能体会到这个游戏世界真正的乐趣。

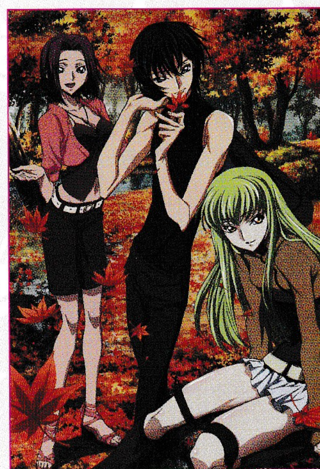


可改编的游戏类型2 竞速



赛车竞速类的《鲁鲁修》不代表你可以开着镶满钻石的Nightmare Flame横冲直撞，除了钱，我们始终崇尚脑力激荡。

你知道在秋名山道上，藤原拓海即使开着豆腐店的车也可以握着NO.1的称号轻蔑一笑，但如果换了赛道，不熟悉的地理环境、变幻莫测的气候因素乃至所选车手的身体状态都会影响最终的排位。速度不是我们最终追求的一切，在竞速过程中可能出现各方军队的小规模战争，造成路面环境的变化、Nightmare Flame机体的特殊反应，如果在行驶过程中完成高难度动作的小任务还有可能得到机体防护盾(防止特殊战争情况出现时机体受到损坏)、高性能乙醇燃料(玩游戏就不需要环保啦？)、攻击有可能对自己拿冠军造成威胁的对手的武器(无耻是王者的生存方式！)等奖励，当然，无论什么奖励都比不上拿到区域赛冠军之后的RACE QUEEN捧着大香槟和你一起庆祝的炙热场面，RACE QUEEN可是精选本作中身材最火辣的女角色组成的方阵哦，请别怪我们没提醒过您，备好卫生纸——以防鼻血喷涌失血过多。



School Rumble



即使情场失意，男人也可以在夕阳中熠熠生辉！

这不是关于一个男人的故事，当然也不是关于一群男人……

"天满是王道！爱理是王道！八云是王道！"？你们都给我口胡！都说了这不是给沙文主义可乘之机的地方，即使播磨喜欢天满、天满喜欢乌丸、爱理单相思播磨、播磨却因为误会成了花井的情敌、八云意外与播磨成了传说中的不搭调情侣……然而《SCHOOL RUMBLE》也绝对不是肤浅的校园爱情漫画（真的不是吗？）！我们所要做的事是，在无数军团数量的人物登场时记住他们的名字……不对，是在恋爱战士们闪耀光芒的时候站对阵营，矢志不渝地坚持自己的立场与信仰，相信那些在恋爱的九局下半打了界外球却又火鸟一般燃烧着不灭的斗志，越挫越勇越勇越挫的好男儿们。

世界是我们的，也是你们的，最终将是你们的，我们的目标是——和平！大同！虽然我接下来要说的是，CS算狗P啊，《SCHOOL RUMBLE》的枪战世界才是真正超越DOOM、超越虚幻、超越雷神、超越死亡之屋的——王道。

可改编的游戏类型1 主视角射击

如果你认识到事情的发端只是为了争夺学园祭的展位和选择自己喜欢活动的机会，你一定会难以想像，在这场青春与爱情横飞、口水与眼泪并流的乱斗世界中，真正的杀戮将有多残酷，真正的枪战不容半点感情。昔日的情侣，在战场上不比骡密欧与猪丽叶，骡猪两家的世仇至少在最后一秒烟消云散，而我们的主角们，则要毅然捣毁LOVE & PEACE的大旗与人类的发展潮流相违背，MAKE WAR NOT LOVE。正是一个个昔日将满口甜言蜜语玩得很转的男生女生，扛起贝瑞塔、勃朗宁，带上了恐怖分子或反恐精英所没有的血色悲壮，这种悲壮在夜晚的教学楼中显得格外耀眼。不要以为以学校作为地形就能轻而易举的掌握敌人的运动路线，无论是卫生间、女子更衣室、物理教室、料理教室，每一个地方都有一些你所无法掌握的细节，左右着战争的输赢，橱柜、桌子、料理台、书架，如果不利用地理上的细节优势掩护自己，突袭敌人，你将比101次告白都被喀嚓掉的男人更加可悲！加之整个游戏环境设定在夜晚，夜视镜就成了重要（但是不存在的）道具，因为……我们这不是《大逃杀》只是《SCHOOL RUMBLE》啊！

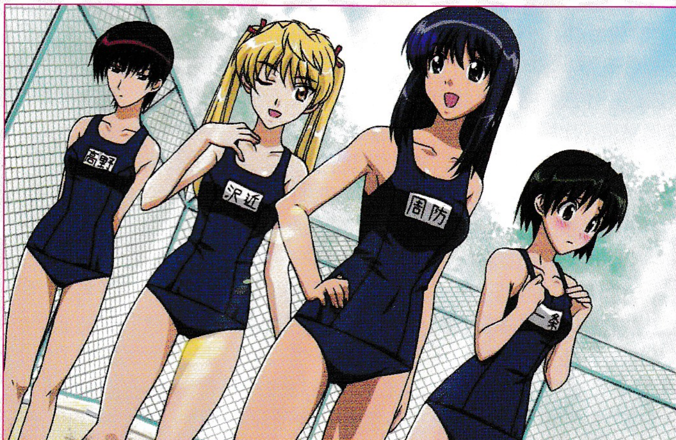
因为原作人物之间错综复杂的关系，所以在战斗遇敌时，究竟是敌人还是战友只是一念之差的事，标明为我方人员的角色有可能因为大脑回路被荷尔蒙烧毁而临时倒戈，这将成为本作最为刺激的一大亮点，不能相信任何人却不得不依靠每一个目前还是队友的人，利用教室中所有可以当作



武器的化学药剂、物理道具才能活到最后。事实证明，即使在这个体力至上的世界，大脑的发达程度也将决定你能否见到明天的太阳，并在学园祭上抢到展位，办起心爱的女仆咖啡或者带领乐队唱聋全校同学的耳朵。同学们，放下理智与情感，让动物直觉做主吧——当然，如果是播磨那一型的动物直觉，也请放下。

可改编的游戏类型2 格斗

卧虎藏龙远远不足以形容这个学校里学生的组成，从女子军团各具神力的女孩们到男子军团生命力超越一切，小强才能活到世纪末的悲情



男子们，这个世界是必须靠武力才能打败情敌、赢得爱情、树立男人/女人的尊严的。这个时代是武斗精神大为传播的时代，武斗偶像周防美琴的脚跟大锤、上段旋踢简直完美演绎了将格斗技巧上升为武道的过程；花井春树的杀招百花虎击颇有正统武术家风范；拉拉·冈萨雷斯，这个与哥斯达黎加队位置最稳固的后卫同名的女人，绝对不是什么一般人物，虽然屈于周防之下，但她的墨西哥摔角神力也使她从一棵没有爱情浇灌的小花一跃成为武斗女王之一；就连像播磨的影子一样的谜样外国人波摩·泉尔都拥有击剑和精英神力，小林尽，你真的不是在画校园格斗游戏的漫画脚本吗？

如果你以为小满的"天满剪"、"骑马射箭"或八云的"能够看透喜欢自己的人心中的想法"就是本游戏的最大卖点就大错特错了！本游戏一切最具有煽动性的部分，全在比赛方式上！别以为选了男性角色就必须一直跟男性角色PK是一种禁欲的体现，是最不人性的设计，其实厚积全为薄发，之所以一直和臭男人ABCD打啊打啊打啊打的，只为了在BOSS战中迎来自己心目中的女神，如果取得了胜利，就可以[哗—]、[哗—]还有[哗—]（请自行想像）！如果战绩优秀的话还有可能让你的女神成为每次作战时站在群众堆里给你加油的拉拉队长，时不时地做出裙底飞起、头上冒起红心等帮助战斗的举动。如果这些都无法吸引你……抱歉，本游戏不适合您。

Skip Beat



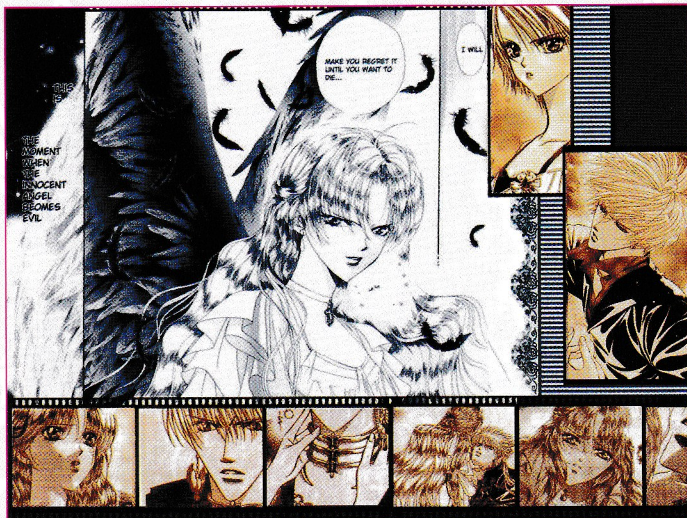
说起《SKIP BEAT》最先需要澄清的一点是，如果你以为这部作品是一部《少女情怀总是诗》版的女主角小强Level up简史就大错特错了！最上京子与其说是最有小强精神的女主角，不如说是少女漫画界的最强COSER来得更贴切——回顾她的几次演艺经历，一旦遇到需要化妆、换衣服、戴假发、发挥演技的时候，京子同学马上换了一副嘴脸，从一个看见路边扔一桶烂菜叶子都要拣的大婶变身成最具气质之实力派演员。如果在这个时候，再在她的身边戳一个诸如敦贺莲、不破尚之流的帅哥，人不就齐了么，一个炙热似BarB.Q烤肉的恋爱铁三角阵型就形成了。一个是腹黑帅哥+小京子童年时幻想中的精灵王子，一个是青梅竹马恋爱多年、一脚踢飞京子却又被京子念念不忘的演艺界当红偶像，简直就是搞笑版的《明星志愿》嘛。错！只需要附加一个条件，就可以把整个少女漫画的布局推翻——怨京！京子前无古人后无来者的怨念只要一遇到不破上就会井喷，无数怨念小人以怨京的身体为轴心，龙卷风式的打着旋涡冒出来，顿时天地色变，鬼哭神号。如果顺便被贺蓬的假仙微笑演技刺激到，怨京女王将令整个世界顷刻覆灭！所以，在一个下雨的夜晚，狂风大作之时，你从一家平时从未注意过的游戏店买到了一张散发着怨念的碟片，从入手这张游戏开始，你的人生彻底改变了。

华丽丽的，华丽丽的一击啊！

可改编的游戏类型1 动作冒险

推开一扇腐朽的门，我发现门轰的一声倒在地上，门上有几个模糊不清的字迹，隐约能看到LME三个英文字母(怨念女王最上京子所属的艺人公司)，"原来这里不是曾经被欢笑和汗水所包围吗，怎么现在却变成了这个样子？"我一边思忖一边拿出随身的手电照着前面的路。一张巨大的办公桌映入眼帘，桌上散着一堆文件和剪报。我从地上拣起被尘土覆盖的剪报，发现上面写着一个女人的名字：最上京子。按调查键之后，我从剪报及极密档案中读到，十年前，LME公司还属于全日本最大的艺人经济公司之一，但这个名叫最上京子的女演员进入这家公司之后，一切事情都在悄然发生改变。据无数路人描述过，在路上看过一个背后散发着一团黑气的女人，当这个女人向他们微笑的时候他们感觉到，地狱也不过如此。并且最后这个叫京子的女人或推走了他们的自行车、或用那张地狱般的脸吓得他们再不敢上前一步。既然LME公司已经掌握了这些对公司不利的资料为什么不开除这个女人呢？我带着疑问拿起桌上的工卡，继续向前走。

经过黑暗的走廊，我的心已经提到了嗓子眼，到处散发的恶臭一度让我想原路返回，但想想埋藏在LME公司背后的秘密，十年了，终需一个人来揭开，这时我振作了一点。打开员工休息室的门，一瞬间，一段怪异电波直插进我的脑皮层，这种战栗我从未体验过。当我踏进屋里的时候才发现，后悔已经来不及了，墙角一双黑色的眼睛散发着幽暗的光芒，这时休息室的柜子里滑出几张照片，我迅速



一个翻滚拣起了照片缩到墙角。那团黑色的东西离我越来越近，仿佛有一万只蚂蚁正在啃噬我的皮肤。一边留意着那团黑云一边低头瞥一眼照片，我呆住了，照片里一团黑影，长着一双散发着幽暗光芒的眼睛，这双眼睛正离我越来越近，而我此刻，正在这张照片里。"TO BE CONTINUED……各单位收工，更恐怖的look放在第二集里。"



可改编的游戏类型2 音乐游戏

艺人的世界除了演技还有什么，答案当然是音乐！不破尚的PV中请来京子出镜就充分展示了，好歌喉也要有漂亮MM配的道理。在进入本游戏之初，敦贺莲的金牌经济人社先生会无微不至的教会大家游戏的基本操作，虽然一个手柄就可以搞定所有曲目，但你不想变成一个只能遥远地YY着京子与莲、尚恋爱的可悲胖子吧，所以把跳舞毯拿出来晒晒太阳、除除霉菌吧，夏天，这个崇尚减肥的季节到了啊。

本作的主打曲目《踩到猫了》有高中低三个难度哦，别以为你小学生水平的音乐细胞可以轻易达成任务，即使是《踩到猫了》也是有尊严的，它身为音乐的尊严告诉大家，想在演艺界出头，没有天分+勤快是绝对无可能的！而且如果诸多曲目都无法顺利完成的话，腹黑灵异乐团VIE GHOUL(意思是小妖怪、魔鬼、残忍的人，我们可以将其音译为比高犬……)会成为你演艺路上的噩梦！等着被鄙视的比出[－ －凸]还不如努力练习，如果哪一天肖邦的第三幻想曲都难不倒你，你就可以出山了。当然，如果你以当红音乐天才女星的身分红了之后，有可能吸引到敦贺和不破两个大帅哥偶像哦，到时候如果被怨京缠身的话别怪我没恭喜过你——恭喜你被《SKIP BEAT》头号鬼怪记恨了，从此以后请常备狗血护身符以保证人身安全，对了，我们这个是音乐游戏来的吧？

蜂蜜与四叶草



有这么几个人的背影烙进了我们的成长史。

竹本狗狗，小矮人阿久，铁人山田，死狗皮膏药真山，变态天才森田，顺便还有本可以成为山田备胎的野宫叔叔。

混吃混喝，搭棚洗澡，在美术教室制造破坏社会治安的雕刻，把老师叫成老头并行大不敬礼，为学弟剪个头要收费500元哪怕自己银行里放着几亿的存款，一边吃着碗里的还得惦着锅里的——喜欢自己的和自己喜欢的都不能放过。这段真的是我的原创不是摘自《吃里爬外大全》的，真的不是。

他们之所以能留下烙印绝不是因为他们脸皮比地球人都厚，而是因为在这个一尘不染的世界里，他们坚持着自己的悲伤和快乐，拒绝世俗的干预(拿了茂斯卡并且有几亿存款的那人，我不是说你)，这种近乎固执的追求划了一个圈圈出来，在这个圈圈里我们有权利保有自己最不愿意丢弃、不愿改变的那部分，并且让它一直以它本应有的姿态成长下去。在这里，只要你坚持的都是常态，只要你拥有的便是你所应该拥有的，惟有无法实现的爱才会成为刀刃，惟有无法说出口的执念才会抓住你的脚。

青春=夏天，青春=烟火，青春=草地，青春=微风。不可理喻的等式们，这里是你们的家。

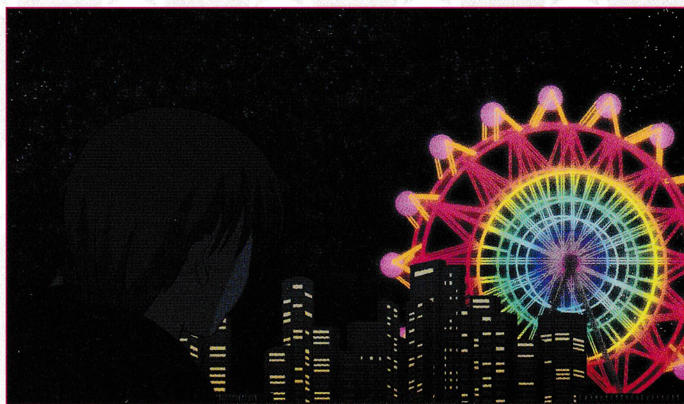
这是研究人类关于青春关于爱的最佳范本

可改编的游戏类型1 文字冒险

当夏日清晨的第一缕阳光照在武藏野美术学院的校园里时，你睁开了眼睛。咦？今天是星期日吗，学校里一个人都没有。当你挣扎着爬起来之后发现昨天辛苦了一夜做成的雕塑"青春之歌"不见了！这个事实简直如五雷轰顶，轰得你半天没爬起来，睡了个回笼觉好不容易从打击中振作了起来。

"不行，我辛辛苦苦完成的作品，何况还要拿去交作业，一定要找到它！"于是你走到放作品的桌子上，发现一堆锯末周围似乎有人来过的痕迹。这时你觉得口很渴，没有体力怎么能找回自己的作品呢，于是你决定打开冰箱先找点食品、饮料补充体力然后再开始寻找。你打开冰箱，发现里面少了几罐啤酒和一些冷冻肉，咦？平日里最喜欢喝啤酒的人有真山、山田、森田，阿修老师偶尔也会喝，但因为他的住处离这边比较远，绝不可能是他，那么……莫非犯人就在这三个人里？这个屋里的线索已经找得差不多了，你准备走出房间，这时房间里发出一阵音乐声，你回到房间发现是自己的手机铃声。你拿起手机，发现是真山打来的电话，接通电话之后真山说他正在从北海道回来的路上，晚上6点到，要你去某某地接他，看来犯人也不是真山。于是你决定在今天结束之前找到自己的作品，晚上按照约定去和真山会合。这时你发现锯末中有一个钥匙扣，这个钥匙扣的主人是阿久！难道……难道偷走作品的竟然是阿久。不，以她的身高来说根本无法举起这座2米多的雕塑。

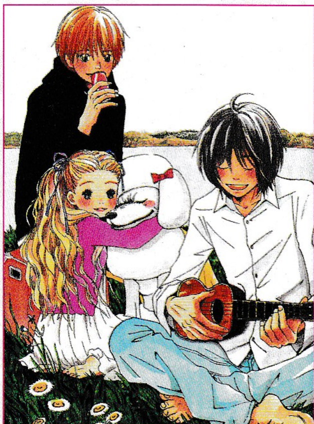
在学校里转了一圈之后还是没有发现，树上掉下来一个苹果砸到你的脑袋上，吃了这个苹果你觉得体力大



增加，而且也决定先去接真山再回到学校寻找线索。按照真山的指示你来到某地，这时突然有人蒙住了你的眼睛，这时你的心中大感不妙——"碰！……祝你生日快乐！"，烟花之后所有人同时唱起了生日歌，消失的人们全部出现了，大家拿出各样的吃食以及啤酒，开始聚餐。这时你只好把寻找作品的事继续押后。森田拿着一串烤肉向你走来："竹本，你来的好迟哦，肉都凉了耶，夏天果然烤肉+啤酒最高！"这时你观察了一下他搭在你肩膀里的手，他的指甲缝里有木屑！你愤怒的质问他，我的作品是你拿走的吗？！他眨了眨眼睛，然后不明所以的走回到烤肉炉旁，你追过去，发现自己的作品正在炉火里熊熊燃烧……

屏幕上流着血，打出了"THE END"的字样。

可改编的游戏类型2 模拟育成



请各位玩家在游戏之初就明白一点，虽然你的任务是把阿久培养成一个花样少女，但你既不是阿久的爸爸，也不是阿久的男朋友，阿久的爸爸一角由阿修担任，阿久的男朋友一角则由森田魔王和竹本狗狗PK后的胜利者担任。这一设定说明，想通过约会、挣钱让阿久接受培训而提高参数，在阿久生日、节假日的时候送礼物给她就不得不过五关斩六将，冒着被阿修的烟雾炸弹炸掉一半行动力、以及被森田囚禁降低知名度、被竹本青涩眼泪攻击导致温柔度下降的危险，双参数设置决定你既要不断提升自我，又要通过挣钱——哪怕卖血也要把阿久培养成一个合格的成熟女性。在提升阿久感受力、自尊心、外貌美形度时，记得控制她的体重，否则她很有可能长成一个拥有艺术家感受力、领军人物自尊心、镜魅罗样外貌的——死胖子。比体重更为重要的是身高，身高是本作中最难提升的参数之一，如果在长到20岁时她的身高还像小学生一样，很有可能被森田大魔王抓走制成矮人标本，亦有可能自暴自弃嫁给竹本再也不会回到你的身边了。

当然，森田和竹本还不是最大的敌人，如果你忙与打工挣钱而忽略了对阿久说甜言蜜语的机会，阿久虽然会继续和你保持良好的关系，但最后也很有可能成为阿修的新娘！如果不愿意看着自己一手培养起来的LOLI成为一个死大叔的妻子，请一定平衡好各个参数之间的关系。

隐藏结局是阿久和你双双成为艺术家，在艺术界大放异彩，达成条件是在森田、竹本、阿修三人向你发出决斗请求的时候选择接受，并在决斗中分别打赢他们三个，才能迎来最完美的大结局，否则……等着哭吧。

银魂

银时如果不挖鼻孔、不被打得满脸是血、不被最可爱宠定春酱咬得发飚、不被人污蔑是犯罪分子……其实还是一挺耐看的帅小伙。错就错在时事造英雄，没有一个人可以在滚滚乱世中独善其身，即便想出淤泥而不染也要选对时代。江户时代末期，被称为“天人”的谜之异星人来袭。地球人与天人之间的战争瞬即爆发，为数众多的武士和攘夷派志士都参与与天人的战斗，幕府见识到天人强大的实力后向天人低头，置武士的情绪于不顾，擅自与天人签订不平等条约，准许他们入国，其后更颁布了《废刀令》，夺走了武士的刀，使他们无力反抗。自此，天人为所欲为，幕府更因为被天人所影响甚至被控制，成为了傀儡政权。

银时及其旗下的万事屋集团握有全江户30%以上的负资产，可谓赫赫有名。银时及其万事屋集团的员工——外表纤弱实际剽悍的眼镜青年志村新八、依仗宠物及自身的强势和暴力欺负领导的神乐、以及物似主人的定春(白熊？巨狗？四不像？生化怪兽？)——在时局动荡的情况下，不忘商人的良心，毅然坚持着自己不容动摇的武士之魂，秉持着对历史负责的态度，以“我不变态谁变态”、“我不捣乱谁捣乱”的赤子之心，不断拯救江户众生于天人的魔掌中。



提到万事屋集团就不得不提与它们并驾齐驱的半政府组织真选组。以近藤熏、土方十四郎以及冲田总悟三大巨头为代表的真选组，在武士势微的历史环境下始终坚持着最后一口气，就是不肯灭亡。如果说万事屋扛起了变态的责任，真选组则义不容辞地趟混水没商量。

我们的生活之所以能如此精彩，正是因为他们的存在。

这个后现代主义艺术品竟然诞生在我们这个时代，禁不住感动到orz

可改编的游戏类型1 即时战略



虽然有万事屋集团、真选组、天人帮三个种族可以选择，但在玩家中反响比较好的绝对是万事屋集团。战士、法师、医疗兵的合理配比，四两拨千斤的人才素质，无论是肉搏战、近身战还是远距离地对空空对地，万事屋都有绝对优势，即使战至小队只剩下一个人，被逼至绝境的万事屋阵营也有绝对优势的“变态能量”握在手中——如果真剩下一个人，也可以变态地死，以便不辱没了变态星人的美誉。拥有定春这个一只拨千只的宠物更是大大增加了战斗力，虽然它经常攻击我方指挥官，但只要把握好宠物和战士的搭配并使队形形成咬不到指挥官的样子，它一定会在总攻的时候帮上大忙！

真选组和万事屋的四两拨千斤型不同，他们讲究选人的速度(可曾记得《星际》中小狗的海洋……)，一眨眼还只有三五个人的小痞子集团，二眨眼的时候就马上膨胀成黑帮团体……我是说战士同盟。天人能够与这两方阵营相匹敌的惟有精良的武器和较为值得称赞的防御力了，如果运用策略得当，即使是天人帮也可以一举消灭万事屋、真选组，不过据玩家反馈来说，还没有哪个玩家在使用天人帮的时候运用策略得当过……

据说本作存在一个重大BUG：当配备有神乐的万事屋集团和配备有冲田的真选组遭遇之后，小地图会被粉红色的心覆盖30秒，在这30秒之内爱战胜了战争，如果想趁乱杀人，一定请各位玩家抓紧这30秒的时间。

可改编的游戏类型2 角色扮演

每个角色扮演游戏都有一个勇者、一个魔法师、一个精灵，还有一个拯救人类拯救众生的最终目标。在这出以酷爱甜食的勇者、大众脸总被欺负的魔法师和好吃懒做的精灵构成的游戏中，我们主要将活动于三个场景中：古代正牌江户城(即外江户)、现代歪传江户(即里江户)及银时的内心世界。在游戏的前半段，所有的任务几乎都集中在外江户，我们不但能在完成任务的同时见识江户美好的风光，还能在江户的兵器屋、药铺、果子店大肆消费。

在这里有必要介绍一下本游戏最具有代表性的服务部分：在江户城内您可以进入理发店剪一个贝克汉姆头或者李宇春的发型；您可以到我们最大规模的服装店订制包括警服、女仆装、医生装(护士装)、学生服在内的各种Cosplay用具，当然收费也会相应高一点；租赁店出租从假老婆到假通关证明的一切装备，可以保证您享受线上多人游戏服务的时候赚够面子(虽然这也是需要我们严格审查的……)；如果您幸运地被选为本公司的VIP玩家还可以参加超市1分钟大洗劫活动，利用1分钟时间、在我们指定的商场内拿走一切您能拿走的东西！禁止二次转手，只能自用，解释权归本公司。

不过请您在享受游戏乐趣的同时牢记身为本游戏主人公的责任——主线任务一定要在规定时间内完成，否则本游戏将启动“无责任感勇者自爆程序”，到时候由您扮演的勇者银时可能会……有点惨不忍睹。

最后希望您能够进入我们的第三关定春的内心世界，揭开游戏留给你最大的秘密，这个秘密不是神乐的三围尺寸啊，所以请各位玩家加油，不要气馁！



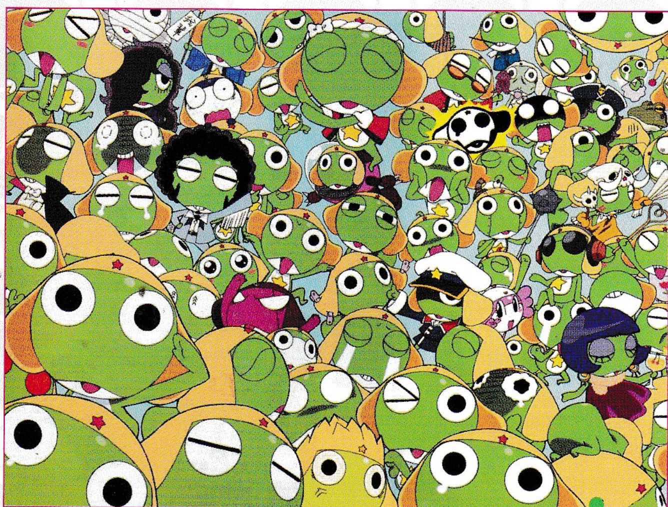
Keroro军曹

以《KERORO军曹》作为本次动漫游戏羊癫风之旅的最后一站再合适不过了，首先，对待一个满口喊着侵略蓝星(对地球的蔑称)，却对高达爱得死去活来，浑身绿色除了眼睛大点和青蛙没区别的动物，我们除了鄙视还就只能鄙视。其次，它卑鄙、阴险、无耻……(省略一万字)的品性决定，它也就只配一辈子被高达迷得死去活来。最后，在一群宽大为怀的地球人中间，它得到了众多绝不利己专门利人的温暖，使得这个外星生物一跃成为"￥%A@*&"样的明星(用地球话翻译过来叫笑星)，甚至连它的像声词伙伴们(KURURU、GIRORO、TAMA等侵略者的帮凶)也都幸运地接受地球宠物才有的待遇。什么？《KERORO》已经被人抢先出了找碴游戏？不要紧，头脑风暴等着你！

今天你侵略地球了吗？军曹



可改编的游戏类型1 益智



眼见天上落下一个绿色的球，日向夏美依靠天生优秀的反射神经抄起球棒挥了出去，那个绿色的球"哔——"地一个闪烁，似乎消失在天际不见了。冬树站在姐姐旁边觉得很疑惑，那个绿色的东西究竟是什么？一会，一个红色的球又轰然从天空落下，夏美敏感地拿起球棒，将那个红色的球又击了出去。本以为这下可以松一口气了，结果没想到黄色的、黑色的、红色的、绿色的，四种颜色的球开始像雨点一样霹雳啪啦地落下来，奈何夏美的反射神经再厉害也要承受体力上的挑战。夏美渐渐有点不支，冬树在一旁却看得清楚，每个被打上天空的球其实都粘在了云彩上，只要三个同样颜色的球连在一起就会"噗"得消失不见了。冬树发现这一点以后马上告诉姐姐，姐姐却已有心却无力了，只见四个颜色的球越积越多，渐渐从天空一直伸向了地面。最终，密密麻麻布满彩球的天空竟然堆到压得人抬不起头来。

这时，瘫软在地上精疲力竭的夏美才发现，每个颜色的彩球上都有两个黑黢黢的眼睛，那些眼睛一动不动的盯着夏美。从此以后，地球人再也没有尝试过什么叫"直立行走"，夏美也学会了一个成语：永无宁日。

可改编的游戏类型2 体育

亚热带的朋友们你们好，请问你们见过雪吗？自从进入21世纪之后，越来越多的家长朋友担心自己的孩子连什么是雪都不知道，对于孩子的教育实在让人心焦。我们为了孩子的成长考虑，开发了一款寓教于乐的运动游戏，让孩子在玩的同时增长见识、锻炼身体。

这款游戏配备有一个游戏主机、一个刨冰机和四只青蛙，在孩子玩游戏的时候您可以帮它把游戏主机、刨冰机、青蛙依次插上电源，按下开关，让孩子戴好3D眼罩就可以进入游戏状态了。

刨冰机在接通电源之后会迅速产生薄如蝉翼的少量雪花，落在玩家手上，使玩家产生一种身处雪地的触感。游戏主机及3D眼罩将为您的孩子虚拟出遍布五大洲四大洋的任何一个地方，为孩子形成立体的知识体系提供条件。青蛙在通电之后会膨胀成圆形，并根据电流强度分别变换颜色，和您的孩子一起进入到运动和教学中去。有一些热心的家长和聪明的孩子给我们这台具有跨世纪意义的游戏机起名为"和我一起打雪仗吧！我保证雪里没有石块"，想必这个名字和我们高水平、制作精良的游戏一样，能带给您和您的孩子最大的享受和锻炼。



结束的时候才是真正的开始

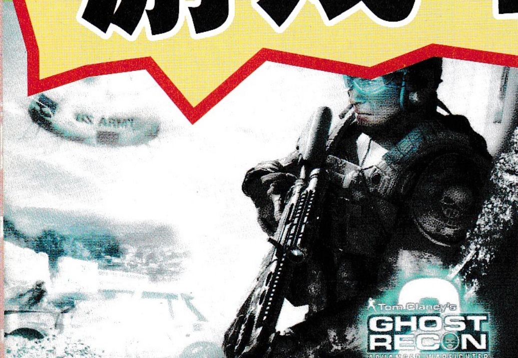
太多美好的游戏将使人彻底成为死家里蹲，这句警告绝对不是扯的。即使本公司自主研发了这么多可玩性高、帮助大脑和身体都做体操的游戏，我还是要提醒您一句，珍惜生命，远离美女……我是说美女游戏。每玩一个小时休息一下眼睛，爱护您的主机和光驱是我们身为新一代有见识、有正义感的玩家不能逃避的责任！——毕竟酒瓶底和球形身材一般都会为3D美眉所不齿。

最后，让我们以《SCHOOL RUMBLE》的大无畏精神、《SKIP BEAT》的怨念动力以及《银魂》的KUSO主义崇高的喊一声"R U READY"吧！

然后在天上劈下一个艳美的响雷之前，我们一起回答，Yeah，I'm ready！

卷尾特辑

游戏中的人名招牌







开场白

坐在杂志前的各位观众大家好，感谢收看本期的……（编导咱们的节目叫什么？什么，待定？那下期节目怎么办？什么，赞助还没找到？不是我罗嗦，是这种情况下谁还有工作热情。好了，别往台上扔东西了！我工作状态又恢复了！不过麻烦摄像记得把我的镜头拍帅一点，千万别吝惜特写，最好……快……快把凳子放下，我废话说完了，咱们赶紧继续工作！）

总之我们是一档访谈类的娱乐节目，与国内为数众多的此类节目相比，我们有着诸多相同之处。比如说他们的节目会恶心电视机前的观众，我们的节目会恶心杂志前的您。（行了，别扔东西了，我知道说错话了！）

在这个世界上一些惟利是图的商人惊喜地发现，总是有那么一大帮人在疯狂地崇拜着另一小撮人。当与这一小撮人有关联的商品出现，会立刻使那一大帮人的理性防线崩溃，促使他们不顾一切地掏腰包来供奉这些个凡人偶像，而商人们通过自己的勤劳与智慧也从中获利匪浅。如此行之有效屡试不爽的营销手段大大激发了商人们的工作热情，于是乎这种依靠名人偶像效应的营销方式得到了迅速的发展和推广。作为站在时代前沿的娱乐消费形式，游戏产业也顺理成章的卷入其中。

这是一个产业商业化发展的必然结果，近些年来越来越多的影视明星文化名人音乐歌手夹杂在游戏里，占据着封面、海报、宣传广告、3D模型等诸多重要位置。这种情况至少我们在游戏业单纯简单的当年是见不到的，虽然不能把现在的庸俗当作是游戏产业的成熟，但至少从一个侧面反映出了游戏的商业及社会地位得到了很大提高，尽管骂也好啧也罢那些被我们冠以“奸商”之名的人们在其中功不可没。当然本次节目所探讨的并不是这些充满铜臭的话题，而是那些有着巨大宣传效用的游戏中的名人偶像们。

如同现实中的偶像派实力派的区分一样，游戏中的名人偶像们也可以如此区分。比如那些面相出众有着演艺背景的若干人等，凭借自己“卖相”好来吸引消费者，这类人等可列为游戏中的偶像派。游戏中的实力派则与之相反，他们的外表并不能吸引消费者，有的甚至能把人吓跑，能够牢牢抓住消费者注意力的是他们在各自领域非凡的建树，他们的名字本身就是一块有着巨大宣传效应的招牌，最显著的特征就是他们的名字大多出现在游戏的标题中。同时这类游戏也是中文译名差别比较小的，因为游戏的名字实在是太直白了，多数套用的都是“某某某的什么什么”这个公式。也有一个情况例外，就是那些香港同胞们充满乡土气息的译名，像什么“米高・左登（麦克尔・乔丹）的篮球世界”“大卫・碧仙（大卫・贝克汉姆）的足球风云”等，这些译名反倒不如英文原名好理解。今天请到我们节目中来的嘉宾就是前面所提到的游戏中的“实力派偶像”，也可以称作是游戏中的“名字招牌”。接下来有请第一位嘉宾出场，但是首先呢，让我们先进一段广告，广告过后节目更精彩！

“记忆力衰退、思维能力下降是缺乏大脑锻炼，由任天堂游戏制造厂生产的脑白金能有效帮助大脑锻炼，提高记忆力，活跃大脑思维。任天堂牌脑白金，双屏的，更好玩！”

“记忆力衰退、思维能力下降是缺乏大脑锻炼，由任天堂游戏制造厂生产的脑白金能有效帮助大脑锻炼，提高记忆力，活跃大脑思维。任天堂牌脑白金，双屏的，更好玩！”

■文／董旭

PART 1 川岛隆太

欢迎回到节目中来，广告是很恶心那又有什么办法呢，现在一打开电视机不都是这种恶心东西吗？有的还要重复三四遍，我们坚持人道主义关心各位的肠胃健康所以只重复一次，这是有良知的电视工作者所应具备的素质，同时作为虔诚的电视游戏玩家，我们坚信电视机的第一功用应该是用来玩游戏，同时也感谢我们编导刚扔过来的这个烂番茄以提醒我节目还要继续。其实我们的第一位嘉宾还与前面播的那个广告有关，他就是来自日本北海道东北大学的神经学教授川岛隆太，也就是2005年掀起健脑风潮的NDS游戏《东北大学未来科学技术共同研究所 川岛隆太教授监修 锻炼大脑的成人DS训练》（为避免呼吸困难，以下简称《脑白金》）的参与制作者，掌声欢迎一下。



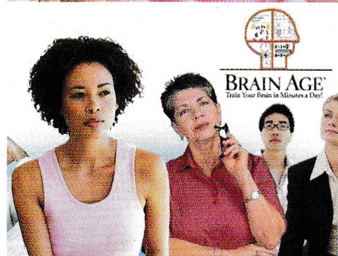
现在坐在我面前的就是川岛隆太教授，请问教授听得懂中文吗？Speak Chinese？

［……］（注：方括号内为嘉宾发言，但本档真人秀节目的最大特点就是不让嘉宾发言）

No？那就好办了，各位观众别误会我没有别的意思，只是想了解一下中文在日本科研工作者中的普及程度。众所周知，在过去的几年里与我们一衣带水友好邻邦日本掀起了一股大脑训练风潮，在大街上随处可见挎着菜篮子的大婶手里攥着个“文曲星”一样的东西，专心致志地摁来摁去还不时露出会心的微笑。上前一打听原来大妈正在玩一款名为《东北大学未来科学技术共同研究所 川岛隆太教授监修 锻炼大脑的成人DS训练》的游戏，怀着好奇的心情跑到游戏店一问，被一脸无奈的营业员告知这个游戏已经脱销了最快也要今天中午才能再次到货，而且NDS也一直在缺货就连预定都未必能买到。回头看见几个上班族模样的中年大叔，上前一问得知他们也是等着买这款游戏的，那焦急的神情就像是在产房外等待里面的妻子将家庭新成员带来人世。总之在2005年5月19日这个平凡的星期四，《脑白金》的第一作轻轻松松突破了百万套销量，在不久之后又伙同它的续







作——在冗长的名字里加入"更能"的《脑白金》续作携手完成了五百万套销量的壮举，并于当年跟《最终幻想XII》并列获得CESA游戏大奖。

在您获得了如此巨大的成就之后，我能否以一个庸俗之人的身分向您提一个庸俗的问题？

[……]

可以是吧，那请问川岛教授任天堂公司在游戏大获成功之后往您红包里包了多少钱？标准的称呼叫版权费，他们付给您了多少版权费？

[……]

还不好意思说，这也难怪，作为一个优秀的知识分子，一个高尚的科研工作者，在对待金钱方面有些扭捏我们还是能够理解的，毕竟那是粪土嘛。那就由我来告诉大家，是4亿4千万日元！按照日本知识产权保护的规定，这些酬劳的一半可以属于个人，但是川岛隆太教授将全部版权费投入了关于解明大脑运作原理的基础研究项目，并将建设全新的研究设施，购入全球最先进的实验设备，马不停蹄地进入到新项目的研究中去。这充分体现了一个科研工作者的高尚品质，来点掌声鼓励一下。

让我们把时钟拨回到那个风雨飘摇世代交替的2005年。在那一年，人们对新世代游戏主机的登场翘首以盼，并对高清的未来充满了无尽的遐想，坐在高清电视前拿着继承了前辈光荣的传统构架的次世代手柄，看着由天文数字的多边形构成精丽的电影级别画面，享受着游离于现实与虚幻之间的游戏体验。几乎所有的主流媒体都对这种游戏玩家一厢情愿的遐想予以肯定，不遗余力地对下一个"太平盛世"的降临摇旗呐喊。然而在这集体的狂热呼声中却有一些不和谐的声音，那就是早前发售的掌机NDS正以惊人速度高歌猛进，一路销量上涨软件大卖，将肩负着革命掌机画面的PSP打压得无地自容。《脑白金》的热销及其引起的社会效应更是将这个声音扩大，强大的振幅撼动了每一个索饭及软饭的心理防线，他们不得不暂时停止相互诋毁和谩骂，异口同声地以日本人民集体"脑残"的结论来解释这种不合情理的奇特现象。然而不久之后的《脑白金》海外版仍然倔强地热销着，任天堂更是将《脑白金》作为生日礼物送给60周岁时的小布什，以祝愿这位日理万机的美国总统能够有个健康的大脑。总之《脑白金》的巨大成功是有目共睹的，尽管有人仍然认为《脑白金》的惊人销量完全依仗NDS特殊的市场定位，但原因并不仅如此还有它深刻的社会背景。就这一点我想请川岛教授为我们介绍一下当时的日本社会是怎样一种情况。

[……]

说日语没关系，听不懂我们可以靠猜来理解，当年我们的许多中国玩家根本不懂日文还不是玩通了许多日文游戏。

[……]

您是说2004年时，日本全民健脑热潮已经很高涨了，益智问答节目有着很高的收视率，还占据着各台的黄金时段，具体有哪些能介绍一下吗？

[……]

"脑内美容IQ营养补给"和"猴子小智慧"啊，其实说句良心话我们的"幸运52"和"开心辞典"可比你们早多了，这就是大国的智慧。还有哪些情况呢？

[……]

那些标榜"有助脑的活性化"、"提高IQ"的健康食品也趁火打劫，不断充斥市场。里面含有丰富的DHA啊，那含不含钙、铁、锌、锡、维生素呢？

[……]

不含？那就不如我国的哈药六厂生产的那些口服液了，里面什么都含，还有我们长盛不衰的"脑白金口服液"，这就是大国的头脑。还有一点需要大家了解一下，众所周知，上世纪90年代的日本举国上下被笼罩在经济危机的阴云中，睿智的日本国家领导人将持续经济下滑的原因归结为脑子不好使了需要及时健脑，于是拨款两万亿日元启动"脑科学补完计划"，不对，是"脑科学时代计划"，其中2003年日本文部省启动的"脑科学与教育"研究项目正是由川岛隆太教授领衔研究，是这个庞大计划的重要组成部分。

请问川岛教授是从什么时候开始推广您的这套大脑锻炼理论的？

[……]

2003年，这么早就开始了，那是以什么方式开始推广的呢？打官司吗？别误会，打官司在我国是普通人民引起社会关注的一个有效手段。

[……]

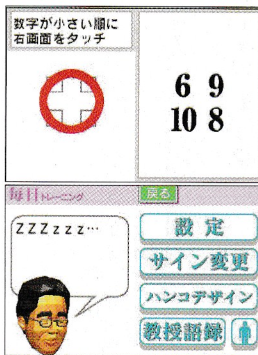
您没通过打官司而是靠出书的方法来发表您的研究成果，书卖的怎么样，赚了多少钱？没办法，请原谅我的庸俗。

[……]

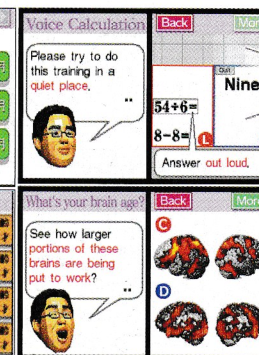
哦，还曾登上日本畅销书排行榜，看来销量真不错。据说教授当年提出的"大脑锻炼可让老年痴呆症发病率降低，在痴呆研究历史上具有里程碑式的意义"，有这种说法吗？不要谦虚，这个成果对贵国社会的贡献还是很大的。众所周知日本是个老龄化十分严重的国家，而老年痴呆症一直是这个老龄化国家挥之不去的顽疾，川岛教授的这一研究成果如果真的实现，必将会是世界老龄化社会的福音。

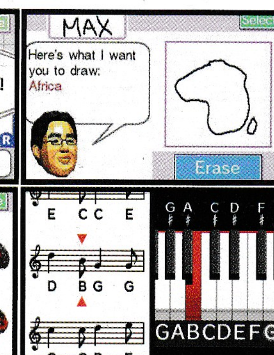
川岛教授不仅对老年人给予无微不至的关怀，还对国家花朵们的健康呕心沥血。2005年4月日本文部省下达红头文件，统一更换中小学教材，这一加大素质教育削减应试教育的改革一经出台便引起了教育界以及社会各界的普遍关注和担忧。举国上下阴云密布，川岛教授及时而有效地进行了名为"读写算与儿童大脑发育和脑功能发展"的研究并发表了研究结果，犹如一缕阳光拨云见日一扫民众的担忧和顾虑。无独有偶，在苏格兰的邓迪(Dundee)市政府进行了一次充满爱心的试验，试验的内容是从当地的圣克伦巴小学抽取90名10岁左右的小学生，在10周的时间里他们其中的30人每天早晨在课堂开始前，玩15分钟的《脑白金》，另外30人一周作3至4次一种用来增加大脑运动和提升学习的大脑体操，最后30人既不玩《脑白金》也不作大脑体操。10周过后每天玩《脑白金》的那组孩子数学成绩有了明显提升，他们的成绩全部都在65分以上平均成绩从76分进步到86分，另外两组学生并没有明显的进步，依然有人的成绩维持在20到40分。于是研究小组得出结论，有目标和有管理的使用《脑白金》能够提升学生的数学能力和课堂表现，并准备进行大规模试验来证实这一定论。

聊了这么多健脑方面的话题相信大家对大脑锻炼也有了一定的认识，让我们换个话题听一听川岛教授是怎样与游戏邂逅的。请问与教授第一次合作的游戏公司是任天堂吗？











[……]

哦？是SEGA，这就新鲜了，能具体谈一下当时的情况吗？

[……]

您说是ＳＥＧＡ旗下的子公司SEGATOYS主动上门来请您监制游戏。

[……]

啊？一开始还不是做游戏，是益智玩具。这个大家可能不太了解，2004年十月，SEGATOYS推出了名为"脑力训练师"系列智育玩具，累计销售突破二十万套。二十万套的销售量即使在现在的日本游戏市场也是一个非常可观的数字，尤其是对硬派的SEGA公司来说，想当年含恨退出家用机硬件市场，立下山盟海誓要在软件行业大有一番作为，而如今就连顶梁的当家作品出手都仅维持在几十万套的销量，着实令人感到惋惜。那以后SEGA有没有与您继续合作呢？

[……]

没有，那之后就是任天堂来与您接触了吧。事情往往就是这样，同样一个金矿摆在两家面前，SEGA只从里面挖到了煤炭，而任天堂却能找到黄金，这种捕捉商机的能力，人家百年老字号不是浪得虚名。就像现在都次世代主机大战了，人家还能把NGC拍扁了刷上白漆随便往里面添点儿佐料就拿出来卖，居然还可以卖到脱销，此等化腐朽为神奇的壮举不得不使人心服口服。话又说回来，追求利润是商家的根本目的这本无可厚非，但是任天堂每次疯狂圈钱之前总是会摆出一副苦大仇深的样子，肩负着拯救游戏业娱乐全人类的历史使命，要使游戏返璞归真帮助身处水深火热中的PS系和Xbox系玩家脱离苦海，依靠那些思想性、艺术性、游戏性强到不行的杀手锏作品俘获全世界人民的芳心，死心塌地为其慷慨解囊摇旗呐喊。如此这般将追求剩余价值的动机巧妙的隐藏在了花言巧语之后，大家都是出来混的，何必呢？

不过出来混的迟早要还的，2007年11月16日号的《朝日周刊》报道各路专家学者对任天堂之前宣称的NDS游戏《脑白金》有锻炼大脑的效果提出了质疑，其中就包括川岛隆太教授的恩师和学友。就这一点请问川岛教授能否负责任的告诉我们NDS游戏《东北大学未来科学技术共同研究所 川岛隆太教授监修 锻炼大脑的成人DS训练》到底对大脑有没有锻炼效果？

[……]

您说是不能保证对大脑真的有改善效果？您确定吗？就这个答案不改了？您还有三种求助方式，一是求助现场观众，二是去掉一个错误答案，三是打电话给……，我知道这段话不是用在这的，只是想缓解一下现场紧张的气氛，你们没看见川岛教授从刚才就一直在冒冷汗。那么既然不确定《脑白金》对大脑的有锻炼效果，为什么还要在产品宣传上提到这点呢，这不就成了虚假广告了吗？

[……]

别紧张，我们这是一档娱乐节目又不是批斗大会，来擦擦汗，从您刚才诚恳地回答中我们还是看的出来您是一位有良知的科研工作者，尽管您收了人家红包，不对，是版权费，但并没有徇私舞弊替商家说话，这足以证明您对消费者还是有责任心的。再说任天堂好歹也是在商海沉浮了百年有余的老字号，决不会干这种明目张胆的欺诈消费者的行为，人家这只是说《脑白金》能够进行大脑锻炼，至于是否有改善效果根本只字未提，人家聪明就聪明在这儿只谈其因不讲其果，所以也就谈不上有对产品虚假宣传的行为。况且人家卖的《脑白金》是游戏又不是食品药品营养品，即使没有健脑效果也不会有什么毒副作用，所以也就卖得心安理得。到目前为止这场小风波算是告一段落了，也许真的是有良知的新闻工作者揭穿了任天堂欺诈宣传的内幕，或是唯恐天下不乱的好事之徒的无理取闹，这一切都有待进一步考证。当然事情有一就有二，保不齐哪天又有报道《Wii Fit》没有健身功效什么的，谁叫任天堂现在火，媒体的责任就是谁火灭谁，不然哪来的话题性啊？

好了，本次跑题到此结束，最后请川岛隆太教授为我们介绍一些生活中用脑健脑的建议，以便我们不用额外去购买游戏机也能使大脑健康灵活。

[……]

哦，应该多阅读是吧，还要多做活动，那平时炒炒菜、打扫打扫卫生、洗洗衣服算不算？

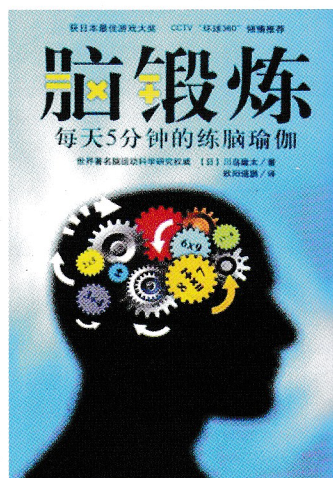
[……]

也可以啊，还要少喝酒坚持每天吃早餐保持合理的作息时间，这里要提醒各位游戏发烧友们，游戏再好玩也不要通宵哟，咱们又不是游戏杂志编辑，没事干嘛跟自己身体过不去。还有什么，您说。

[……]

原来最重要的是经常与人交流，眼对眼的交谈，那打电话就不行了，聊QQ也不行了。什么？可视电话视频聊天？那位观众您又不是御宅族，怎么老惦记着这些足不出户的伎俩，听教授的话没错这是专家的意见。

最后让我们以热烈的掌声来欢迎川岛隆太教授能来我们节目，同时感谢教授给我们上了一堂生动的健脑课。让我们稍适休息接下来还有另一位嘉宾到场。





PART 2 科林·麦克雷

欢迎回来，在刚才过去的一分钟里各位听到的正是悼念死亡的旋律我们习惯称之为哀乐，而我们悼念的死者正是本次节目原本接下来要登场的嘉宾——当今车坛的一员老将，拉力赛场的"苏格兰飞人"科林·麦克雷(Colin Mcrae)。

听到科林·麦克雷这个名字如果您想到的是赛车游戏，那可以确定您是位游戏迷；如果您想到的是汽车拉力赛，那可以确定您是位赛车迷；如果两样都想到那可以确定您既是位游戏迷又是位赛车迷。科林·麦克雷是当今汽车拉力界的传奇人物，他时常驾车剽悍硬朗快速如飞地抵达终点，留下身后一片飞沙走石和目瞪口呆的观众，于是人们将"苏格兰飞人"的称号送给这位伟大的车手，只要是有拉力赛的地方都能够看到这位苏格兰人在陆地上飞翔，他赢得了无数的荣誉也创造了无数的记录，更是从无数次撞车事故中幸免于难，可以说他是在赛道上最被上帝所眷顾的人。

以科林·麦克雷命名的游戏《科林·麦克雷拉力赛》从1998年的第一作到2007年的最新作，在9年的时间里已经推出了六部正统作品，在这期间受到了游戏迷、赛车迷的热烈追捧，在拉力赛车游戏领域里拥有极好的口碑。除了游戏历来拥有的真实画面和驾驶感受外，还有科林·麦克雷本人亲自参与制作，使得此系列游戏拥有很高的专业素质，通过手柄与电视就能让玩家体验到在崎岖不平尘土



飞扬的拉力赛场上的激烈追逐，让人玩起来大呼过瘾。在拉力赛游戏领域虽然不乏强有力的竞争者，但谁也无法撼动《科林・麦克雷拉力赛》的"领头羊"位置。虽然"《科林・麦克雷拉力赛》系列"没有惊世骇俗的销量，也没有决定主机大战格局的神通广大，但是却从游戏的角度将拉力赛的魅力展现出来，将拉力赛文化推广到更广阔的天地，这正是平凡中的伟大。

赛车游戏能够做的很真实甚至达到照片级别的画面水平，至少看起来是这样，但要做到驾驶上的真实却困难得多。赛车游戏在当今次世代游戏三大组成部分"枪车球"中占有重要的一席之地，成为次世代主机炫耀机能必不可少的"面子工程"。抛开那些华丽眩目的"图像外衣"，真正能做出真实驾驶感觉的游戏已属凤毛麟角。幸运的是《科林・麦克雷拉力赛》做到了，在这款游戏里玩家能够真正领略到汽车拉力赛的魅力，这要感谢科林・麦克雷向这款游戏中倾注了自己对拉力赛的理解和切身感受。

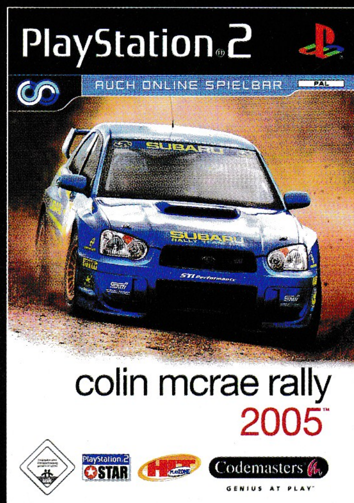
然而美好的事物通常不会太长久，2007年6月"《科林・麦克雷拉力赛》系列"的最新作《科林・麦克雷拉力赛 尘埃》如期发售好评如潮，科林・麦克雷也在为自己明年重返世界拉力锦标赛摩拳擦掌，人们翘首以盼等待王者归来。然而9月15日这个平凡的下午必将会被喜爱他的人们铭记，在苏格兰拉纳克郡，科林・麦克雷在一个村庄检查完一台汽车引擎后驾驶着自己的直升机返回12英里外的私人庄园，然而就在这短短的12英里不幸发生了。由于突发的机械故障导致直升机坠机，一位当地农夫亲眼目睹了科林・麦克雷的飞机落入树林化作一团火球。"苏格兰飞人"摔落在地，这一次他没能得到上帝的眷顾，机上四人全部遇难，其中包括科林・麦克雷和他五岁的儿子约翰尼・麦克雷。9月30日家人为他们在苏格兰纳克的圣尼古拉斯教堂举行公众悼念仪式，人们在悲恸中送走这位苏格兰赛车英雄。

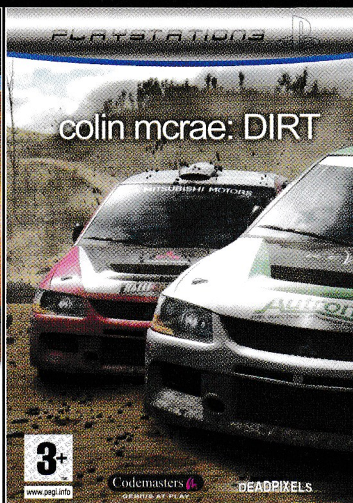
1968年8月5日苏格兰拉纳克郡的一个拉力世家迎来了一个家庭新成员，他就是科林・ 麦克雷。科林・麦克雷的父亲吉米・麦克雷曾经在1983至1989年之间五次获得英国拉力赛冠军，他的弟弟阿里斯特・麦克雷获得过1995年英国拉力赛的冠军，也是一个小有名气的车手，还参加过中国汽车拉力赛(CRC)，他的儿子约翰尼・麦克雷同父亲一样热爱着赛车运动小小年纪就展露出超凡的赛车潜能。

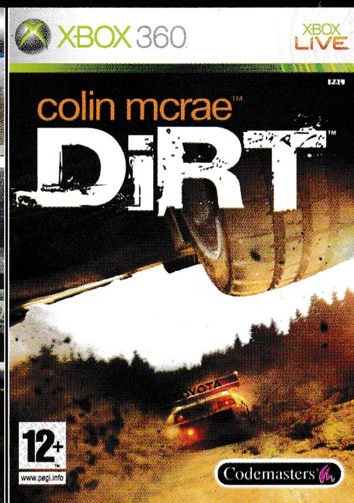
科林・麦克雷拥有一种与生俱来的赛车运动天分，17岁的麦克雷就驾驶着从朋友那里借来的汽车参加了自己的第一场拉力赛事，血气方刚的他在比赛中冲出赛道被迫退出了比赛，然而这并没有使他因出师不利而退缩反倒更加坚定了成为职业车手的理想。不久之后麦克雷花了850英镑买了辆车开始自己的赛车职业生涯。1986年他加入了塔尔博特车队驾驶着Sunbeam莲花赛车以外卡的身分在瑞典拉力赛取得了第36位的成绩。科林・麦克雷以正式车手身分亮相是在1987年的苏格兰拉力赛上。同年在瑞典他首次参加了一生中最重要的比赛——世界拉力锦标赛(WRC)。1988年在家乡苏格兰拉力赛科林・麦克雷收获了他的第一个冠军头衔。1991年他加入了Prodrive公司经营的富士车队参加了全年的英国拉力赛，并在那一年创造了最年轻的英国拉力赛年度冠军的记录，并在1992年卫冕成功。1993年科林・麦克雷转战全年的WRC赛场，他驾驶富士力狮赛车代表富士副厂队参加了新西兰拉力赛并夺得了生平第一个WRC分站冠军，之后帮助富士制造商车队实现三连冠。1994年是科林・麦克雷收获喜悦和痛苦的一年，在他顺利拿下WRC新西兰站冠军后，一连串的撞车事故和被迫停赛总是伴随着他之后的比赛。也许是他那剽悍的驾车风格遭来了此番厄运连连，从此苏格兰飞人又多了一个称号"Colin Mcrash（科林爱撞车）"，但是顽强的麦克雷凭借自己的努力很快摆脱了厄运的纠缠，他在随后的WRC英国站的比赛中战胜队友卡洛斯・塞恩斯获得冠军，这也是自1976年英国人罗杰・克拉克夺冠以来，第二个在本土夺冠的英国车手。

1995年的WRC赛季是属于科林・麦克雷的，虽然他在收官之战前仅获得了两个分站赛的冠军，但是它仍然与队友卡洛斯・塞恩斯并列车手积分榜第一，这样就把悬念留到了最后的英国站赛场。在主场决战又有家乡父老的助阵占尽天时地利人和的科林・麦克雷有如神助，他以更快的速度抢在卡洛斯・塞恩斯这位1990、1992年两届世界冠军之前冲过了终点，以5分的优势赢得了自己车手生涯的第一个WRC总冠军，他成为了首个获得此项殊荣的英国车手，并将WRC历史上最年轻的世界冠军年龄记录刷新为27岁。科林・麦克雷夺冠的消息一夜之间登上了各大媒体的头版头条，俨然成了苏格兰的民族英雄。当他的事业达到巅峰时一个强大的挑战者突然出现，那就是芬兰天才车手托米・马基宁。1996年这个之前名不见经传的芬兰人夺下了WRC总冠军，并不可思议的完成了四连冠。科林・麦克雷备感压力，那位芬兰天才有如一座高不可攀的山峰连续四年阻隔着他与WRC总冠军的王冠，他需要一个更优秀的领航员来帮助他获取胜利。1997年科林・麦克雷与艾莉森步入教堂喜结良缘，同在那一年他遇到了车手生涯中最重要的搭档他就是前世界冠军朱哈・坎库宁的领航员尼基・格里斯特，他们共同走完了余下的职业生涯。

1998年一家名为Codemasters的英国公司找上门来邀请科林・麦克雷来制作一款汽车拉力赛游戏，科林・麦克雷爽快地答应了这个邀请，并兴致勃勃地参与到游戏的制作中，于是便有了今天的"《科林・麦克雷拉力赛》系列"。不是冤家不聚头，在那年的WRC阿根廷站科林・麦克雷遇到了老对手卡洛斯・塞恩斯和托米・马基宁。在第二天的比赛中，他驾驶的富士翼豹在岩石迭起的赛道上突然发生侧滑，赛车的右后轮结结实实地撞在路边的岩石上，严重地损坏了悬挂系统，一路上损坏的车轮在后面嘎嘎作响。勉强跑到赛段终点后，为节省时间他们开着残破的赛车步履蹒跚地前往下一赛段的起点，不过赛车的右后轮当时已经严重磨损，终于在半路由于吃不消而爆胎了。科林・麦克雷和尼基・格里斯特利用两个赛段之间的间歇时间，迅速拆下了右后轮查看损坏情况，他们发现已经损坏的右后悬挂装置上的一根管子已经弯曲得像只香蕉了。麦克雷急中生智，马上拆下了那根变了形的管子，用路旁的石头将管子砸直，然后勉强地重新安装到了赛车上，最后换上新的轮胎继续比赛。值得一提的是，科林・麦克雷在下一个赛段惊人地跑出了最快时间！









并最终拿下了该分站的第五名，为自己赢得了宝贵的2点积分。赛后，麦克雷在接受记者采访时很自豪地说："我们很幸运，因为我们具备专业的修理技能。"

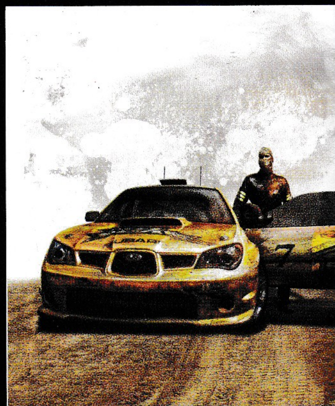
1999年科林·麦克雷转会福特车队一呆就是3年，其间他曾是当时收入最高的车手，断断续续赢得了一些冠军奖杯，然而福特汽车的可靠性问题导致了他频繁的撞车事故，人们似乎又看到了那个"Colin Mcrash"，然而幸运的是他在一场非常严重的撞车事故中幸免于难。那是在2000年的法国科西嘉站，救护人员将困在汽车残骸里的麦克雷救出的时候，这个幸运的家伙只是脸部受了些轻伤。2001赛季科林·麦克雷遇到了一位值得他尊敬的对手，那就是小他四岁的英格兰车手理查德·伯恩斯。决赛的场地仍是英国站赛场，求胜心切的麦克雷大力推进结果冲出了赛道，稳重大气的伯恩斯则赢得了分站冠军和年度总冠军。赛后两人成为了非常要好的朋友，然而就在2005年11月25日在理查德·伯恩斯夺得世界冠军的四周年纪念日，因患脑瘤在与病魔对抗两年之后永远的离开了人世。那一年以理查德·伯恩斯命名的游戏《理查德·伯恩斯拉力赛》发售，随着伯恩斯的离世这款能与《科林·麦克雷拉力赛》一较高下的优秀游戏成为了绝唱。

2002年科林·麦克雷赢得了他的第二十五个WRC分站赛冠军，同时创造了WRC史上赢得分站冠军最多的记录，他的赛车生涯达到了又一个高峰。接下来麦克雷进行了他最失败的转会，2003年他来到了拥有豪华车手阵容的雪铁龙车队，队里有他的老队友卡洛斯·塞恩斯和后起之秀巴斯蒂安·勒布，这两人先后刷新了由他在去年创造的夺得最多WRC分站赛冠军的记录。此外还有富士车队的佩特·索伯格，标致车队的两位世界冠军马库斯·格隆霍姆和理查德·伯恩斯、福特车队的天才车手马可·马丁，这些家伙们在科林·麦克雷夺冠道路上筑起了一道道障碍。最终科林·麦克雷在各路好手的围追堵截下未能取得一个分站赛冠军，以年终中积分榜排名第七的名次结束了这个颗粒无收的赛季。WRC的竞争愈演愈烈而科林·麦克雷感到力不从心，他选择了急流勇退缺席了整个2004赛季。2005年复出后的麦克雷加入了斯柯达车队，驾驶着毫无竞争力的斯柯达法比亚赛车在英国站的比赛中出人意料地取得了第七名的成绩。在收官之战的澳大利亚站比赛中神勇的麦克雷连创佳绩，此时他的排名已上升至第二位，冠军奖杯垂手可得，然而幸运女神并没有眷顾苏格兰人。在最后3个赛段之前车队临时决定为他更换离合器，这本是一个例行公事的维修，并不复杂，任何一个车队都没有出现过由于换离合器而导致车手退赛的先例，然而这种几乎没有可能发生的事情却出人意料地降临到科林·麦克雷的头上，车队的技师们直到规定时间结束还没把新的离合器装上，麦克雷无奈地退赛了。当时维修区响起了热烈的掌声送别这位世界冠军的黯然离去。

2006年科林·麦克雷创造了一个属于自己的传奇，他在美国拉力赛最后一个赛段的比赛中发生了严重的撞车事故，前保险杠严重损坏左前轮也报销了，赛车在众目睽睽之下翻滚了几圈之后竟然奇迹般地立了起来，他和领航员尼基·格里斯特继续比赛并不可思议地拿下了第二名。2006年也是科林·麦克雷最后在WRC的赛场上露面，同年10月他代表雪铁龙车队出战土耳其站的比赛，在整个比赛中他并未取得好成绩，在最后一个赛段还因莫名其妙的发动机故障导致他退出了比赛，遗憾地离开了那个令他魂牵梦绕的WRC赛场。在离开WRC的日子里科林·麦克雷并没有放弃他所热爱的汽车拉力，在达喀尔拉力赛、勒芒24小时耐力赛、美国X GAMES等赛事中我们总能看到"苏格兰飞人"身影，在赛道上飞驰在领奖台上喷洒香槟……。

科林·麦克雷在去世前曾表示要参加2008年的WRC比赛，回到那片曾经辉煌过的战场，那个梦开始的地方。然而一次意外无情地夺走了他的生命，一切美好的希望都化作了泡影。科林·麦克雷永远地离开了我们，他一生总共参加了146场世界拉力锦标赛，赢得了25个WRC冠军，42次登上领奖台、477个赛段胜利、总积分626分和一枚伊丽莎白女王亲自授予的英国皇家荣誉会员勋章，他得到了一名车手所能得到的所有荣誉，也算是此生无憾了。

但愿天堂中也能响起引擎的轰鸣；但愿"苏格兰飞人"能够继续在天际里翱翔；但愿由他名字命名的游戏不会成为绝唱。让我们衷心的祝愿科林·麦克雷一路走好。以下是默哀时间。



PART 3 汤姆·克兰西

感谢大家能够继续收看我们的节目，考虑到上面这个悲痛的环节，我们并没有厚颜无耻地插播广告，这是一个有良知的电视传媒工作者……啊？前面说过了？那我就不罗嗦了，免得遭到不明飞行物的撞击，就是刚才这位观众扔上来的这个东西，它叫番茄又名西红柿，像这个已经变质的番茄我们称之为烂番茄，还有大家拿在手里蓄势待发的变质鸡蛋，千万不要扔到台上来，因为我们马上就要请出下一位嘉宾出场，有请汤姆·克兰西(Tom Clancy)！

坐在我对面的这位老人就是美国当代畅销小说作家汤姆·克兰西先生，我相信大多数游戏玩家对汤姆·克兰西这个名字因该不会陌生，著名的《彩虹六号》、《幽灵行动》、《分裂细胞》等游戏系列的完整名称都应该加上"汤姆·克兰西的"这几个字，我们的媒体往往把这个重要的定语给省略掉，这是对汤姆·克兰西先生劳动成果的不尊重，我们应该给与批评，当然人家未必会接受这种批评，但是作为一个有良知的电视传媒工作者……大家都知道我就不多说了。这里我有一个问题想问一下汤姆·克兰西先生，就是作为一个文化名人，汤姆·克兰西这个名字是您的真名还是笔名？

[……]

是笔名啊，那能否告诉我们您的真实姓名以加深广大观众对您的了解？

[……]

您的本名原来是小托马斯·列



奥·克兰西，请各位观众一定要记住这个名字。这个小知识也许在某一天会成为诸位在公众场合炫耀学识的资本，当然我们根本的目的还是希望大家能够对汤姆·克兰西有更全面的认识。

不同于其他的游戏代言人，汤姆·克兰西涉足游戏界并不是被某个游戏公司邀请而是自己创办了一家游戏公司，那就是1996年成立的红色风暴游戏制作公司。请问汤姆·克兰西先生当时是什么原因让您决定创办游戏公司的？

[……]

您是说您本身就是游戏迷，十分看好电子游戏这个娱乐科技的前景。那请问"红色风暴"这个名字是取自您的第二部小说吗？您的第二部小说也叫《红色风暴》。

[……]

这是其中一个原因是吗，那还有什么原因？

[……]

您说还跟公司的合伙人有关，是前英国皇家海军军官多格·小约翰斯先生，他在小说《红色风暴》的撰写上提供了不少宝贵意见。这位海军大员还担任了公司的CEO和总裁职位。您刚才提到了当时是因为喜欢游戏所以才会创办的游戏公司，能告诉我们您当时最喜欢玩的游戏是哪个？

[……]

是一款名为《鱼叉》的策略游戏吗，那您最喜欢的游戏类型肯定是策略游戏，红色风暴公司的第一个产品《汤姆·克兰西的政治风云》(Tom Clancy's Politika)恐怕很大程度上取决于您对此类游戏的热爱吧。

[……]

嗯，从您的回答中我们可以确定您的确是一位铁杆策略游戏迷。这正应验了那句老话"成功的第一步往往取决于自己对爱好的执着"。

[……]

什么，您从没听说个这句名言？好吧，我承认这是我刚刚编出来，怎么样，很有文采吧，我还写了些很精彩的东西，节目录完我拿给您看一下顺便介绍几家出版商给我认识认识，介绍我时可以低调些，就说我是您的枪手就可以了，如果能……(嘭！)很好，伟大的编导同志，与您共同工作我并不奢求分红加薪，只有一个小小的要求，就是下次提醒我跑题的时候不要再扔板凳了！砸到我就算了，万一砸到我们尊贵的嘉宾克兰西先生怎么办！你忍心去伤害一个60岁的老人？(嘭！)

在经过了刚才一段小波折之后，欢迎回到节目中来。我想大家可能对汤姆·克兰西先生参与制作的第一款游戏不太了解，在这里有必要隆重介绍一下。1997年发售《汤姆·克兰西的政治风云》是一款以美国历史悠久的外交纸上游戏"DIPLOMACY"为蓝本制作的策略游戏。与其简单的游戏结构相对应的是极其宏大的内容，玩者必须运筹帷幄，设法获取最后的奖赏——权力。玩这款游戏你可以选择自己单练也可以联网群战，总之在玩法上也算颇具匠心，而游戏的宣传手法更令人称道，与当年汤姆·克兰西的最新小说同时推出，一问世就吸引了大批小说迷，这也是最早的一批"汤姆·克兰西"游戏迷。在红色风暴的第一个产品成功上架后，这种游戏配合小说的销售方式收到了很好的市场反响，次年又如法炮制出第二部游戏，《汤姆·克兰西的彩虹六号》闪亮登场并取得了巨大成功。1998年汤姆·克兰西新小说的名字也是《彩虹六号》，这里我想问一下克兰西先生，游戏跟小说同名者两者之间有什么联系吗？

[……]

您是说《汤姆·克兰西的彩虹六号》是惟一一部改编自您小说的游戏，您对此系列投入了很大精力。难怪游戏中的主角也叫约翰·克拉克。

[……]

您说在2000年彩虹小队重新整编后已经没有了队长约翰·克拉克，您让这位久经沙场的反恐勇士卸甲归田了，看来您对美国人民反恐战争的未来寄托在了年轻一代接班人的身上。克兰西的主要精力几乎全部放在游戏开发上，这点我们从"《汤姆·克兰西的彩虹六号》系列"每部都要拖家带口地扯上一大票资料片上就可见一斑，目前为止带有《汤姆·克兰西的彩虹六号》名字的游戏一共出了11个，约翰·克拉克以及他的继任者多明戈·丁恩·查韦兹率领的彩虹小队几乎在所有的主流游戏平台出现过，在资料片《汤姆·克兰西的彩虹六号 雷霆战警》中还派生出了"《汤姆·克兰西的幽灵行动》系列"。在当时宣扬个人英雄主义的3D动作射击游戏层出不穷几近泛滥，而《汤姆·克兰西的彩虹六号》引入"团队合作"概念在当时可算革命性的创意，再加上汤姆·克兰西式的剧情，随着游戏的进行玩家将一步步揭开隐藏在的巨大阴谋，整个游戏过程无时无刻都在考验着玩家的判断力，一招失误全盘皆输这种残酷的真实感增添了游戏的紧张刺激。如此光芒四射的"《汤姆·克兰西的彩虹六号》系列"毋庸置疑的在口碑和销量上都取得了巨大成功。因此汤姆·克兰西和他的红色风暴公司虽然在之后制作的几个游戏销量都不理想，但仅凭"《汤姆·克兰西的彩虹六号》系列"的出色表现，公司仍然运营得有声有色。

正所谓树大了招风，钱多了贼惦记，当然育碧可不是什么贼，而是个眼光独到胃口很大的商家。在经过很长时间的软磨硬泡终于在2000年的8月以5000万美元的价格收购了红色风暴公司。被收购后的红色风暴成为了育碧旗下实力最强的开发小组之一，依然保留了"红色风暴"这个番号全权负责"《汤姆·克兰西的彩虹六号》系列"。请问在当时公司被收购后汤姆·克兰西先生有什么感想？

[……]

您是说自己感觉无所谓，反正总裁是小约翰，要头疼也是他头疼。那换了新老板后对您的游戏创作有影响吗？或者说此后由育碧大力扶持的《汤姆·克兰西的幽灵行动》和《汤姆·克兰西的分裂细胞》，您在游戏制作中投入了多少精力？

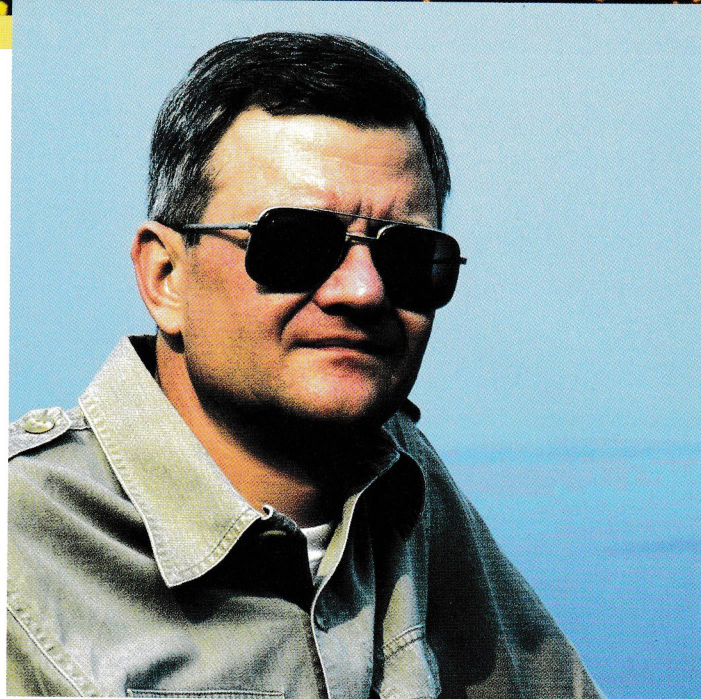
[……]

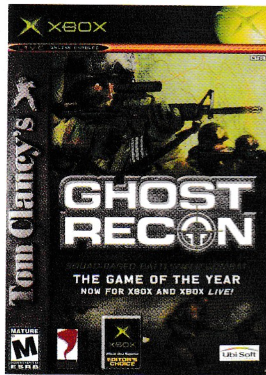
那么说来您并没有过多地参与以后的开发工作，只是提供了一些基本的创意和大体框架，对游戏剧情和角色塑造方面提出些建议。这一点倒是很容易看出来，《汤姆·克兰西的幽灵行动》和《汤姆·克兰西的分裂细胞》一个是资料片的旁系分支，一个是Xbox早期的"形象工程"，我们很难从这两个系列找到当年《汤姆·克兰西的彩虹六号》横空出世时的霸气，尽管在华丽画面的吆喝下还都取得了不错的销量。

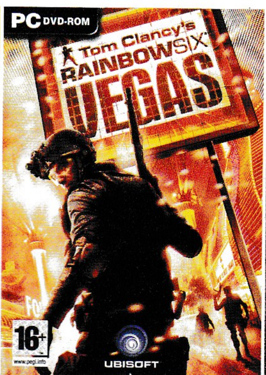
前面聊了这么多游戏的话题，让我们换个话题，聊一聊您的小说。作为当代最富盛名的军事小说大师您发表的第一部小说是什么？

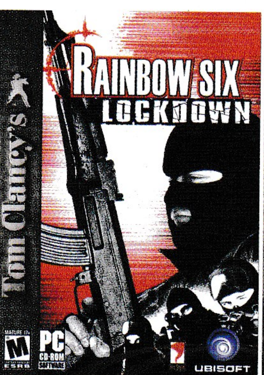
[……]

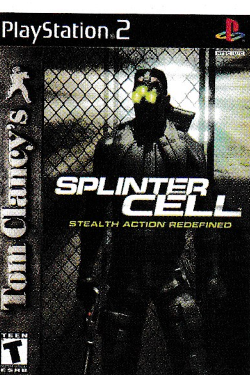
《猎杀红色十月》？这可是您的成名作啊，当初这部作品的问世可谓是一鸣惊人，在上世纪80年代处于低迷状态的美国出版界引起了相当大的轰动。又一个问题困扰了我很久，您是



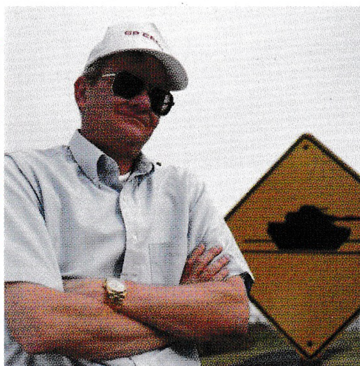












如何编造出书中那些真实详尽的技术数据和无可辩驳的内幕细节的，以至于连里根总统看了都惊呼“这是一个在技术上近乎完美的故事”，还有传闻说美国FBI的家伙们也问过您同样的问题，所以这个问题请您一定要详细的说明一下。

[……]

原来您写作的秘诀是不断收集资料的研究和调查作业以及丰富的想像力，就这些吗？有没有更详细些的？

[……]

您是说您那些所谓的“国家机密”都是从报纸、电视和互联网上找到了，就这些？您是不是还有些不方便透漏的信息渠道？

[……]

别紧张我们不是在打探商业秘密，因为您这个回答实在是太普通了，好像那个写小说《教父》的家伙也说过类似的话，他还自称是对现实中的黑手党一无所知，完全是凭想像创作了小说中的情节，可后来又被“业内人士”指证，声称小说《教父》中的描写跟现实中的黑手党基本吻合，甚至可以当作是黑手党百科全书，当然这些都是题外话。众所周知好莱坞一贯有将畅销小说改编成电影的“劣习”，同《教父》一样汤姆·克兰西的许多作品也被改编成了电影，其中《猎杀红色十月》就是最成功的一部，片中的主演由老戏骨肖恩·康纳利担当。这里我想问一下克兰西先生是否满意肖恩·康纳利对您作品的演绎？

[……]

没有啊，我没有别的意思，只因为肖恩·康纳利当年曾是初代詹姆斯·邦德的扮演者主演过多部《007》电影。“《007》系列”想必大家不会陌生，这个改编自同名小说的电影系列把现实中残酷的谍报工作戏说成了风流帅哥配香车美女的浪漫主义英雄闹剧。而汤姆·克兰西小说则没有《007》的喧哗和夸张，小说的每个部分都极度严谨和缜密具有很强的真实感，像詹姆斯·邦德这种家伙放到汤姆·克兰西小说的世界里死上一百次都够了。当然了作为一部彻头彻尾的商业小说我们也不能对“《007》系列”有过多苛求，作为间谍小说的老前辈我们还是应该适当留点儿面子。当然该批评的还是要批评，比如说《007》的低俗之处也就在于对邦德与邦女郎们卖弄风情的“荤段子”乐此不疲的描写，而在汤姆·克兰西的小说里就没有这些格调低下的东西，老先生很早之前就曾表示过“我的书里一定坚守一个原则：绝不写叫人脸红的东西。”因此我们在看汤姆·克兰西小说的时候，只有上半身的紧张刺激而没有下半身的生理冲动。

之后您又陆续推出了多部小说，其中《爱国者游戏》、《燃眉追击》等也都被改编成电影，而且都取得了过亿的票房收入，可以说无论是在游戏界还是电影界，“汤姆·克兰西”这个名字都是块炙手可热的金字招牌。这几部电影跟小说一样男主角都是约翰·派崔克·雷恩，在电影里由哈里森·福特饰演，也请您评价一下哈里森·福特的表演是否真实还原了您小说中塑造的人物。

[……]

嗯，您的这个回答果然与大多数读者相同，的确，哈里森·福特长久以来在银幕上塑造的那些正气凛然的英雄形象，在观众心中更是正义的化身，这点倒是与小说中那个立场坚定、爱家爱国、正派之至的约翰·派崔克·雷恩十分吻合。有人还曾指出，说约翰·派崔克·雷恩这个角色是您在小说中的化身，你们两个的经历有非常多的相似之处，请问克兰西先生您是怎么认为的？

[……]

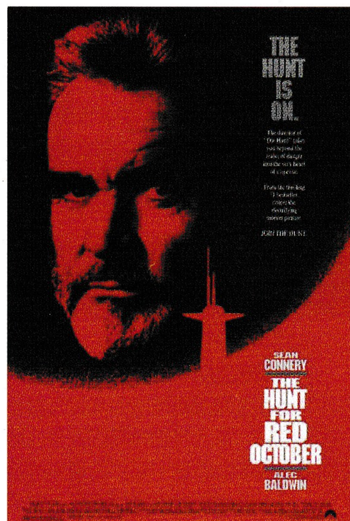
您基本认同这个说法啊，那关于约翰·派崔克·雷恩年轻时因为视力问题没能参军服役，这也是您年轻时的一个遗憾吗？

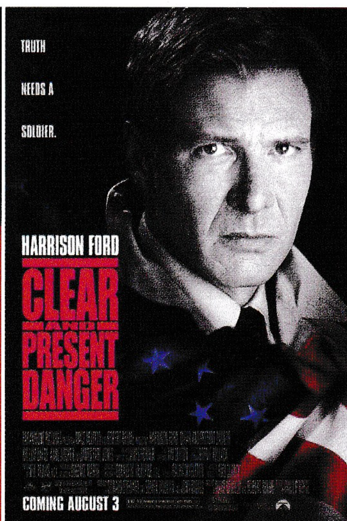
[……]

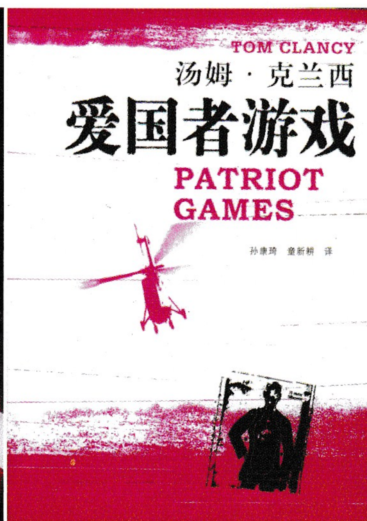
哦，看来作为一个军事迷还必须有个健康的视力才能保证自己的军旅生涯能够实现。另外还要提醒广大观众一定要爱护自己的视力，玩1小时休息15分钟的健康游戏准则虽然没有人能坚持，但还是希望大家能够尽量往那方面努力。因为我们从没见过一个高度近视的英雄来拯救世界……啥，你说超人不就是个带眼镜的。这位观众，怎么又是你，人家超人的眼镜是伪装好不好，那个外星人的视力好到可以看穿女更衣室的墙壁，不对，是看穿邪恶势力的阴谋诡计。

我们都知道汤姆·克兰西的小说跟时事政治密切相关，具有很强的时代前瞻性，汤姆·克兰西强烈的忧患意识和社会责任感又使他变成了一位军事和政治潮流的预言家。在1989年《燃眉追击》中，他反映出了美国人民对毒品问题日益重视的态度以及对司法制度的不信任。书中提出的“美国以武力协助哥伦比亚缉毒”概念，在日后获得了实现。直到1999年的初夏，这些协助缉毒、调查飞机走私毒品的美军才全部撤回国内。1991年出版的《惊天核网》，描了美国本土遭到大规模恐怖袭击，核弹落入恐怖分子之手的情景，与日后美国联邦大厦爆炸案的情形不谋而合。1994年出版的《美日开战》则准确预言了1995年美日之间大打经济战的场面。此外设计了恐怖分子驾驶波音747飞机冲撞美国国会山的情节，使得美国总统与国会议员同时生亡，造成美国全国的大恐慌。这几乎预言了2001年美国的“9·11”恐怖袭击事件。美国民间一直盛传恐怖分子是按照他的小说策划的行动。在2005年的《虎牙》中，克兰西再次发挥他出色的想像力，为美国人勾画出了未来反恐作战的“蓝图”。以上这些鲜活的事例使我们由衷的希望汤姆·克兰西的小说中不要再有政治时局的预判了，因为小说的情节极有可能变成现实中的悲剧。

最后要提醒大家一点的是有6部汤姆·克兰西的作品已由上海译文出版社在国内出版了，它们是《猎杀“红十月”号》、《爱国者游戏》、《燃眉追击》、《惊天网》、《影子武士》和《虎牙》，有兴趣的观众不妨买来看看，我想一定不会令大家失望的，这些小说毕竟是有着两千多万册销量的经典佳作。还有就是各位如果真的喜欢“《汤姆·克兰西》系列”游戏，就尽量买张正版，哪怕是48元的PC版，钱不在多少，主要是对汤姆·克兰西老先生劳动成果的尊重。最后让我们以热烈的掌声感谢汤姆·克兰西先生的到场，也希望汤姆·克兰西先生今后能够创作出更精彩的小说，也希望大家不要去碰电视遥控器，我们休息一会儿再回来，后面的节目将更精彩。









PART 4 托尼·霍克



他在静静地等待时机，慢慢地调整状态，我们已经记不清他今天为做这个动作在U形池里摔倒了多少次，但是显然在接下来的第12次挑战结束前他还没有失去信心。空中转体900度这个高难度动作至今根本就没人完成过，天知道上帝为什么要把这个不可能成功的挑战摆在这样一个凡人的面前。看台上的观众都屏住了呼吸，他们目不转睛地盯着他的一举一动，也许几秒后将会见证一个奇迹的出现或是一名滑板手狼狈不堪地摔倒在场地上。好了，他开始加速了，继续加速！起跳！转体！一圈！两圈！两圈半！平稳落地！他成功了！他征服了曾被无数人认为不可完成的“900”！让我们为他欢呼！在这一天托尼·霍克创造了历史！

欢迎回到节目中来，刚才那个短片是1999年美国极限运动会上的经典一幕，而片中的主角，也许大家已经猜到了，他就是我们本次节目的嘉宾，有请托尼·霍克(Tony Hawk)！

也许有一天你无意中在电视上看到了那些滑板小子们惊险刺激飘逸豪放的表演，那动作优雅得超过了你所见过的任何一种舞蹈，你看得越久就越发感觉到有一股强烈的跃跃欲试的冲动像无数只小手在敲击你那早已振颤的心脏。这时候身为游戏迷的你像脱缰的野马般奔进附近的游戏店，店员拿出来一大票滑板游戏供你挑选。你看后隐约感觉到这个一脸无辜相的店员在愚弄你，因为可供你选择的余地并不大，他拿出来的所有游戏的封面上都印着一个叫“托尼·霍克”的名字。业务熟练的店员一下就看出了你的不满情绪，开始不厌其烦的向你介绍这是一个多么出色的滑板游戏，各大媒体对此系列的打分平均起来离满分仅有零点几的差距，全世界已经有几百万人明智地购买了这款游戏，如果你执意要购买其他系列的滑板游戏，他会从那些摆放冷门游戏的柜台拿出几张来，同时劝你再多考虑一下，因为作为一个有良知的营业员还是希望消费者能得到更好的商品……你半信半疑地将买回来的游戏放进主机里，不久之后你坚定不移地相信那个店员说的那番话简直就是真理。你再也不需要其他的滑板游戏了，因为你已经拥有了最棒的了，那就是《托尼·霍克滑板》系列”！

嗨，霍克，近来可好？听说你正忙着将滑板运动打入奥运会？

[……]

的确如你所说，奥运会需要吸引更多更年轻的观众，这一点滑板运动当之无愧。现在的情况如何，虽然2008北京奥运会是没戏了，不过2012年的伦敦奥运会才刚开始筹备，这也是一次难得的机会。

[……]

是这样啊，英国人也不打算在2012年奥运会加入滑板项目。那可太遗憾了，我们还指望能在2012年的奥运赛场一睹你那惊世骇俗的“900”表演。不过还是欢迎你来北京2008奥运会，虽说没项目参加，但推广一下滑板运动也是好的嘛，我们国家喜爱滑板运的年轻人还是很多的。说到“玩”这方面，我们中国人民可是不逊色于你们资本主义国家。你看看号称全球600万受众的《魔兽世界》我们中国玩家占了多少，还有那次世代掌机PSP有多少台又是被我们买走了，还有轰动全球的PS3首发……等等！别急着扔东西，我这只是适当发散思维。请霍克先生不要介意哈，跑题是我们节目的一大特色。言归正传，我们来聊一聊霍克先生征服“900”的经历，你是从什么时候想到的这个动作？

[……]

23岁的时候吗，而你1995年才下定决心去进行尝试，真是出乎意料的艰苦和漫长的过程。能讲讲你在过程中遇到的困难吗？

[……]

在尝试中你还摔断过肋骨，伤愈后肋骨又撞到了U形池顶端。有没有想过要放弃或是像其他人一样认为这是个不可完成的任务？

[……]

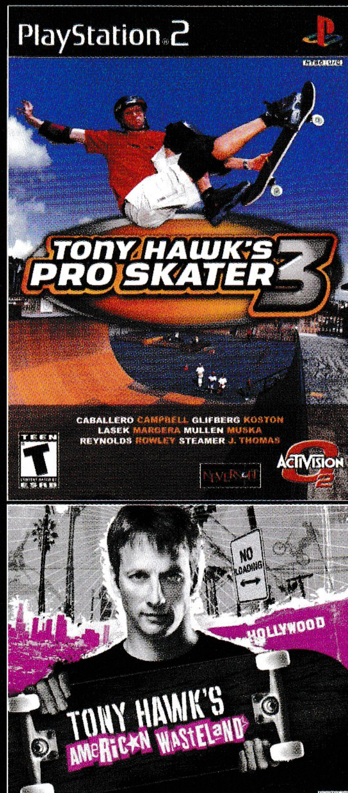
但你最后还是坚持了下来，并且最终完成了这个具有里程碑意义的动作，能说说你完成“900”时的心情吗？

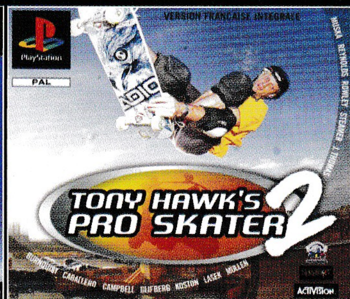
[……]

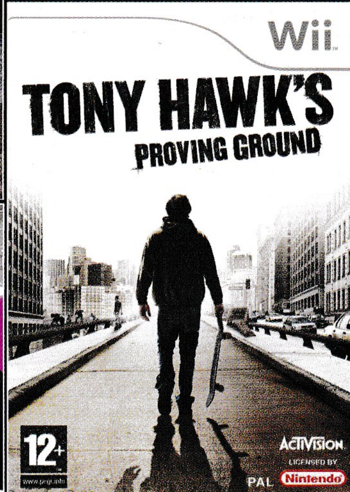
看来征服了这个长时间困扰你的恶魔使你得到了极大解脱。你是说此后媒体并没有放过你，对“900”进行大肆报道，几乎每天都有记者来采访。

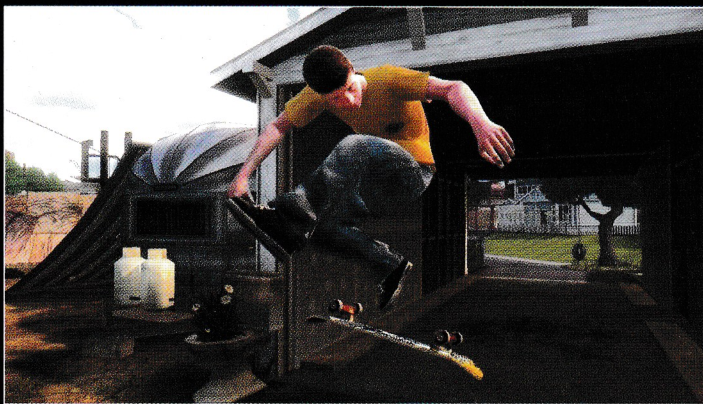
正是通过这些辛勤工作的记者才将“900”的神话送到了每个人的耳朵里，一时间托尼·霍克成了家喻户晓的英雄人物。1999年托尼·霍克的滑板生涯达到了又一个巅峰，而在这一年已是英雄迟暮的PlayStation上出现了一款名为《托尼·霍克极限滑板》(Tony Hawk's Pro Skater)的游戏，成为那个游戏主机世代交替的动荡岁月里一颗闪亮的新星。相对于DC版的次世代画面，PS版的画面只能用相形见绌来形容，但是PS版依然取得了非常不错的口碑和销售成绩，显然比起画面人们更在意游戏性，而这个虚无缥缈的游戏性集中体现在了“专业”二字上，就如游戏名字里的“Pro Skater”一样，专业滑板手们可以在游戏里找到新的练习方式和提升空间，菜鸟们可以通过游戏来体验一把专业滑板手的感觉，通过简单的按键就能够做出那些精彩绝伦扣人心弦的滑板动作，使热爱滑板的玩家得到了极大满足。当然《托尼·霍克极限滑板》这款游戏的出现决不是一个偶然现象，滑板运动在北美就有450万发烧友，假如其中仅有四分之一的人也对游戏感兴趣那么百万白金销量也是非常可观的。作为北美第二大游戏发行商Activision早早地算清了这笔账，但是游戏要取得成功必然离不开广告宣传，尤其是滑板这种特殊受众群的题材，如何行之有效的宣传是个大问题。没过多久他们就找到了那年风光无限的托尼·霍克，试问还有什么能比托尼·霍克这个名字更能让滑板爱好者们双眼发亮的呢？于是托尼·霍克这个名字也就顺理成章的放到了游戏的标题里。

在《托尼·霍克极限滑板》的第一作名利双收后，Activision趁热打铁督促Neversoft赶紧进行续作的开发，在此后的三年里，“《托尼·霍克极限滑板》系列”以一年一作的速度发售，到了《托尼·霍克极限滑板4》的时候这个系列渐渐的露出了颓势，商家猛然感觉到“托尼·霍克”这块招牌似乎不好使了。为防止此系列在下坡路上高











歌猛进他们开始在游戏名字、游戏方式等方面大做文章，先后用过《托尼·霍克地下滑板》(Tony Hawk's Underground)、《托尼·霍克美国荒地》(Tony Hawk's American Wasteland)、《托尼·霍克八强争霸》(Tony hawk's project 8)、《托尼·霍克练习场》(Tony Hawk's Proving Ground)等等，其间还找来了Shaba Games开发了其中的几部，但这些努力都无法改变这个游戏系列在不断下滑的趋势。其中去年发售的《托尼·霍克八强争霸》更是被评为系列最差游戏，好在今年发售的《托尼·霍克练习场》虽然在画面及手感上都没有什么突破但并没有继承前作的最差评价，这也可算是对当前这种下滑局面的一个小小的改观。

作为一个男性向游戏，本作表现得非常强势，在创建角色时只能创建男性角色，而另一亮点则是游戏中出现的角色身体陷入墙壁这一史前BUG。此外狭小的开放式场景从数量限制了原本就单调的任务，成为游戏的一大硬伤。屋漏偏逢连阴雨EA在此前别有用心的发售了一款名为《滑板》(Skate)的游戏，并且找来了在滑板界与托尼·霍克齐名的Danny Way作产品代言，其意图非常明显，就是要打破长久以来滑板游戏领域《托尼·霍克滑板》一家独大的局面。从目前两款游戏的首轮交锋来看EA的《滑板》已经占据了上风，情况已变得岌岌可危，倘若下一代《托尼·霍克滑板》没有什么大的进化，那么多年来打下的江山就要拱手让与他人。

好了，说到这儿我们可以看到托尼·霍克先生有些不高兴了，可是您也别不爱听，做游戏不能只是为了赚钱还应该用心去做，也别怨玩家不买账。就比如说现在的次世代游戏，商家砸锅卖铁铆足了劲做出来的游戏仅有少数能够热卖，剩下的那些大多都成了公司财务赤字上的主要贡献者，于是开始抱怨现在的游戏不好做了，成本高风险大，同样一套东西搁到几年前随便弄弄就能盈利，一不留神就能卖个五十万、一百万。现在这套东西经过画面及音响的豪华包装后俨然成为了丰盛的视听游戏大餐，可是玩家们开始不与商家合拍了，宁可在480p的屏幕前拿着"遥控器"手舞足蹈也不愿在1080p的画面前多呆一秒。由此可见抱怨解决不了问题，还是踏踏实实地多花些心思才是正道。话又说回来，开发游戏虽然与托尼·霍克先生没多大关系，可是"《托尼·霍克滑板》系列"要是哪一天走进了坟墓，每年游戏给你带来的600万美元的版税也会随之而去。

[……]



你是说近来一直把精力放在了对滑板运动的推广上，具体什么情况能跟我们讲一讲吗？

[……]

"冒险者嘉年华"(BoomBoom-HuckJam)吗？这种把极限运动和摇滚结合在一起的巡演应该是你的首创吧？

[……]

原来之前你们一直在音乐会、博览会和橄榄球赛这些大型活动的间歇进行滑板表演，受到了观众的热烈欢迎，看来通过这种"嘉年华"式的巡演来推广滑板运动的确是个好办法。

[……]

的确是这样，拥有许多舞蹈表演内容巡演使得滑板运动看上去更像是娱乐活动而不是竞技比赛，对年轻人以外的观众也很有吸引力。在这里我们衷心的希望通过托尼·霍克的努力，能够使滑板运动再次兴盛起来。顺便给大家补充一点儿滑板运动的历史知识，滑板运动起源于上世纪50年代，第一块滑板是由美国南加州海滩的冲浪爱好者们发明的，他们在一块50平方厘米的木板上装上4个铁轮子，而发明这个简陋的设备主要是为了在地理和气候条件限制下不能够冲浪时，来进行陆上冲浪。原本是一个无心插柳的发明创造却在冲浪爱好者间得到了广泛推广，没过多久就连非冲浪爱好者也加入了滑板运动的行列，这项运动也在逐渐扩大规模形成气候，其产生的巨大影响力以至于连美国政府都安耐不住了，在上个世纪60年代以滑板运动太过惊险、刺激为由进行全面禁止，直到上世纪80年代中期才结束这个荒唐的禁令。在沦为地下运动的岁月里，滑板运动并没有消沉，相反在那个以叛逆为主旋律的上世纪70年代达到了全盛时期，来自加州圣莫尼卡的"西风滑板队"利用废弃的游泳池练习滑板，掀起了一阵"游泳池滑板"的热潮，此举对日后专业滑板场地的出现起了决定性作用，而此时的滑板运动也摆脱了冲浪文化的影响，有了自己的语言、技巧、衣饰风格和音乐口味，形成了新生的、以城市为主导的滑板次生文化。在2005年的电影《狗镇之王》就是对当时情景的再现，该片的剧本也是出自当年"西风滑板队"的主力成员斯特西·佩拉塔。上世纪90年代初期滑板运动陷入了低谷，但不久后借着"极限运动"热潮的东风滑板运动开始了复苏，涌现出一大批优秀的滑板高手，此时的滑板运动无论是技巧性还是观赏性都超过了以往，我们有理由相信在不久的将来滑板运动会再次兴旺。

刚才谈了这么多关于滑板运动的各个方面，现在让我们把注意力集中到节目的主角托尼·霍克身上，马上进入我们访谈节目的保留项目"拉家常"时间。请问霍克先生是从什么时候开始练习滑板的？

[……]

6岁时就开始了，对了，还没问你是哪里人？

[……]

加利福尼亚州吗，看来加州不愧是滑板运动的发源地，果然是个英雄辈出的地方。一开始练习滑板时是你一个人还是跟朋友一起？

[……]

你是说你独自一个练习，而且每天都坚持练六个小时，那岂不是太枯

燥了。

[……]

看来你是不喜欢旁人的指指点点，你认为取得成功不需要依靠同伴，这在我们看来你的童年生活多少有些自闭倾向。那后来你第一次参加职业比赛是什么时候？

[……]

14岁第一次参加职业比赛就获得了冠军，这确实很了不起。我们都知道14岁对有自闭倾向的少年来说是一个不平凡的年纪，在日本不就有个14岁的自闭少年被强迫驾驶一台巨大的人形机器，去完成那个莫明奇妙的“人类补完计划”。当然相对于那个不幸的少年，托尼·霍克以后的生活确实光明了很多。

[……]

啊？你的高中时代并不顺心，据我们所知你的智商高达144，而且学习成绩一直都很好。

[……]

原来你是由于长得干瘦经常被学校里的那些运动系学生欺负，还有玩滑板被警察拘捕的经历，那之后又如何了？

[……]

你在18岁的时候就已经进行的两次全球巡演，那时候就有了六位数的收入，还购置了房产，看来这有付出就必然有收获。不过那时候你就加入“白骨队”了吧，这个跟《西游记》没什么关系，“白骨队”是世界第一支职业滑板队，旗下有不少各个时期滑板界的顶级高手，像被誉为滑板教父的斯特西·佩拉塔(Stacy Peralta)、惟一一位受到美国总统接见的滑板运动员安迪·麦克唐纳(Andy McDonald)等，都可算是滑板运动的代表人物。有人说优秀的滑板选手都是摔出来的，你同意这个说法吗？

[……]

原来你曾4次磕断过牙齿，数次脑震荡还有一次骨折，看来要想在滑板运动上有所成就必须做好随时负伤的心理准备。在这里霍克先生能否给广大滑板爱好者一些建议。

[……]

看来练习好扎实的基础很重要，提醒各位初学者在双脚带板跳还没练好之前还是离那些栏杆扶手和楼梯台阶远点。

[……]

你是说不停地苦练才能使技术提高，那每天练多长时间才能成为高手呢？

[……]

哦，每天训练几个小时并不重要，要成为滑板高手，并不取决于训练时间，而取决于练习滑板的心态，此话怎讲？

[……]

我明白了，练习滑板的出发点是要热爱这项运动而不是想着靠它赚钱，希望以上这些建议能够对各位有意向投身于滑板运动的观众能够有所帮助。

最后请托尼·霍克先生表演几个滑板技术动作，让我们领略一下职业滑板选手的风采。咱们的演播室地方不大，也没有U型台，这里就不难为你表演“900”了，我这里只有一块板儿，你看着来几个就成。

[……]

啥，我这块是玩具板？不能用？怎么会呢，我这可是花五十块钱从“家乐福”卖体育用品的地方买来的，要不是搞促销这个价还拿不下来。

[……]

你那块才是专业板，看来霍克先生是早有准备，连自己的装备都带来了。那麻烦你解释一下咱们这两块板有什么不同，怎么我这块就成了玩具板了？

[……]

你是说我这块按照滑板发展过程是第二代滑板，现在主要使用的是像你手里拿的那块第四代滑板。在我看来也没什么区别，不就是我这块一头翘起，你那块两头翘起吗？

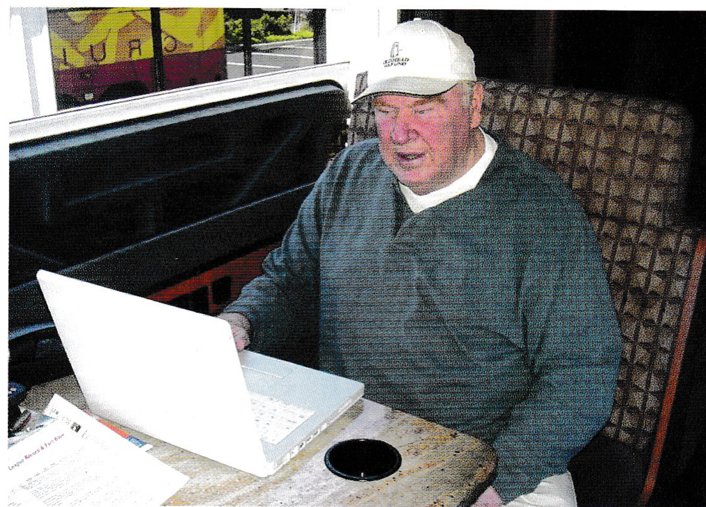
[……]

原来第四代的板面用的是多层硬岩枫压制而成，我这块用的是普通木板，你那轮子也不跟我的一样，不是塑料的而是聚氨酯材料轮子。这回算是长知识了，看来下次买板儿就不能去“家乐福”了，得去专业点儿的地方。好了，关于滑板知识就普及到这，接下来让我们开始欣赏托尼·霍克的精彩表演。

先是一个标准的“Ollie”，就是我们俗称的“带板跳”，这是滑板运动中最经典最具革命性的动作之一，也是初学者的入门动作。接下来是一个“360 Kick-flip”，腾空同时360度翻板，滑板在脚下急速地翻了一圈，国内俗称“大乱”的动作。然后是……这个动作我实在想不出应该叫什么名字，大概是托尼·霍克自己发明的，到目前为止他已经发明了50多个滑板动作，能分清其中的一个并且说出名字也并非易事。不过实在是太精彩了，不知道接下来有什么样的表演……咦？摔倒了，是错觉吧，肯定是错觉……哪有流血，这位观众，您又在发表谬论了。好吧，为减少争执的发生，就请导播把这段从现场转播中剪掉吧！



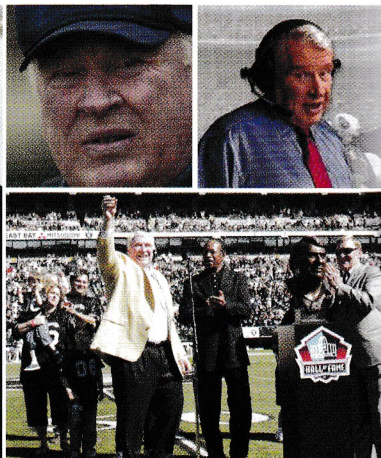
PART 5 约翰·麦登



现在到了我们节目的最后一部分，本期节目的最后一位嘉宾对广大中国游戏爱好者而言可以说是最熟悉的陌生人，这个名字在每年的某个时期都会出现在北美销量排行榜的榜首位置，而且在销量过百万的名单中也能够发现他的身影，并且该系列的每代的销量都在百万以上，可以说是不折不扣的殿堂级大作。当然在请出嘉宾之前请允许我先卖个关子，请大家先听个小故事。

时间是1986年，一列横穿北美大陆的火车缓缓向前行进着，以便于车厢里那些热衷火车旅行的乘客能更好的欣赏沿途的风光。一个名叫崔普·霍金斯(Trip Hawkins)的中年人正在车厢里东张西望仿佛车厢里面的景色比起车窗外的更具吸引力。他观察了一会儿终于选定了自己的座位，他坐在了一位白发老人的对面，神情显得有些紧张，老人向他点点头他回以局促的一笑。经过短暂的沉默霍金斯开始与坐在对面老人搭话，他先从天气为切入点展开话题，从时事政治聊到经济态势；从娱乐趣闻聊到体育赛事，谈话时老人显得平易近人妙语连珠，尤其是讲话习惯颇似体育评论员，这让霍金斯感到轻松了不少。在聊到篮球时霍金斯提到了一款电脑游戏，游戏与时下NBA最炙手可热的两位球星有关，那就是《朱利叶斯·欧文 拉里·伯德：1对1》，游戏中很好的还原了两位球星的体态和动作，还加入了模仿电视转播的慢镜回放……老人在一旁聚精会神地听着霍金斯绘声绘色的描述，表现出了极大的兴趣。霍金斯注意到了这点，他认为时机已经成熟，于是开口询问面前的这位老者是不是大名鼎鼎的约翰·麦登(John Madden)。在得到了对方肯定的回答后，霍金斯像是心里的一块石头落了地长吁一口气，能得到这





样一个与约翰·麦登面对面交谈的机会并不容易，因为这位橄榄球名人喜欢出门远游，而且几乎不坐飞机，旅游巴士和火车是老人的最爱。霍金斯为了这次会面很早就开始打听老人的出行计划，并且在地毯式探索了半列火车后才找到约翰·麦登。此时霍金斯此行的目的已经达成了一半，剩下的只有去碰碰运气了。于是霍金斯开始自报家门，自己在旧金山经营一家名为"Electronic Arts"的电脑游戏公司，之前聊到的那款篮球游戏就是由其公司制作。约翰·麦登从他的话里听出些端倪，于是打趣的问霍金斯不远千里来搭火车不是一同来看风景的吧，霍金斯没有片刻迟疑，把想请约翰·麦登参与制作橄榄球游戏的想法说了出来，并打算以此为起点来打造一个成功的体育游戏品牌。约翰·麦登对霍金斯的这个计划很感兴趣并表示同意与他合作，于是游戏史上具有里程碑意义的体育游戏《约翰·麦登橄榄球》就在这次火车旅行中诞生了。故事讲到这儿相信各位观众一定猜到我们节目的嘉宾是谁了，他就是坐在我旁边的这位老人——著名橄榄球评论员约翰·麦登！

这次能请到麦登老先生真是非常不容易，通过前面的故事已说过了老先生不喜欢飞机旅行，更何况要乘飞机跨过半个地球来我们演播室，所以机会难得，虽然大家手里的西红柿和臭鸡蛋都扔得差不多了，我也不会趁人之危在这么重要的时刻跑题。好了，闲话少说进入正题，请问麦登老先生……咦？怎么会有打呼噜的声音？您不会是睡着了吧？这位Sir，请WAKE UP一下……

[……]

好吧，对于这种情况我们应该给予谅解，我们有什么理由来禁止一位70高龄的老人在经过漫长旅途的周遭劳顿之后小睡一会呢？不过嘉宾在访谈节目中睡着这也算是闻所未闻，大家能够见证这历史性的场面也应该感到幸运。在等待麦登先生睡醒的这段时间我先把故事的后半段讲完。在结束那次意义深远的火车旅行之后，霍金斯的制作组马不停蹄的进行《约翰·麦登橄榄球》项目的开发，没过多久一份拥有真实的球员动作和翔实的球员数据的游戏策划案出炉，并得到了约翰·麦登的首肯，但同时他对7人制的比赛设定提出了强烈不满，除非改成11人制真实的比赛设定否则他将退出这次合作，禁止将他的名字用在游戏标题中。关于这件事情还有个小插曲，在游戏开发完成后EA曾经做过一次市场调研，关于游戏的名字问卷调查结果显示比起《约翰·麦登橄榄球》人们更喜欢《EA橄榄球》，看来约翰·麦登虽是享誉盛名的橄榄球界名人，但是游戏玩家们似乎并不太买账。难道如此辛苦得来的这块"名字招牌"竟只有这般号召力，在这个问题上EA采取了选择性失明忽略掉那个调查，仍然在倔强地宣传《约翰·麦登橄榄球》，好在这会儿麦登老先生睡着了，不然我们还真磨不开面子来谈这件事。当时之所以采用7人制的赛事是由于硬件技术的限制，改成11人制的赛制无异于将开发难度翻了几倍。为了开发出一款真实的橄榄球游戏，面临如此大的困难开发人员还是决定去制作一款11人制的橄榄球游戏，尽管要花费了比之前多得多的时间。然而时间是解决一切问题百试不爽的良药，两年之后的1988年，随着硬件技术的进步，《约翰·麦登橄榄球》终于顺利地完成了制作，并在次年投放市场。游戏一经推出就取得了优异的销售成绩，赢得了极好的口碑，成为轰动一时的体育游戏。这款游戏的意义不仅在于通过16位的游戏画面和11人制的比赛使广大玩家体验到了前所未有的"真实感"，还在于吸引了大批平时不怎么玩游戏的球迷加入到游戏迷的队伍里，对扩展游戏用户起到了积极的作用，这也是体育类游戏一个得天独厚的优势。



《约翰·麦登橄榄球》的首战告捷并没有使商家的信心得到鼓舞，在对待续作开发的问题上依然出现了"是"与"否"这两种截然不同的声音，但是目光远大的EA决策者还是力排众议将《约翰·麦登橄榄球》系列化。第二年同名续作《约翰·麦登橄榄球》发售，没过多久这部同名续作就遇到了销售障碍，想都知道把上作的名字原封不动地安到新作头上肯定会引起消费者的误会。于是游戏发售一年之后正式更名为《约翰·麦登橄榄球92》，这是一款公认的系列经典续作，直到今天还被广大玩家津津乐道，同时在这款游戏里第一次出现了3D比赛场地，至于游戏的销量，从本作起这个游戏的销量似乎成了商家最不必担心的问题,每年的新作都会以令人惊讶的速度达到百万级别的销量，当这个游戏的名字从排行榜的前十位消失的时候，它销量的百万位上已经不知增加了多少个"1"。1993年EA得到了橄榄球界的权威机构——国家橄榄球联盟（简称为"NFL"）的授权，将《约翰·麦登橄榄球》的新作更名为《麦登NFL》，并且一直沿用至今。至此霍金斯终于兑现了他在那趟火车之旅的承诺，《麦登NFL》成为了EA的第一个成功的体育游戏品牌，以原有框架基础只需与时俱进的更改数据就能推出新作极大地减少了开发成本；通过与权威机构合作取得授权从而拥有真实的球员数据资料；在每年的新赛季开始前发售系列新作从而占得先机，这些就是EA体育游戏克敌制胜的法宝。依照这套成功的范本EA又如法炮制出《NBA Live》、《FIFA》、《NHL》、《NCAA》等系列，凭借这些强大的体育游戏品牌，EA游戏帝国的版图得到了巩固和扩大。

想必从刚才到现在断断续续的呼噜声大家都听到了，看来老先生在演播室里睡得还挺踏实，这呼噜打得也响，用鼾声雷动来形容都不为过，不愧是评论员的嗓门。看来这一时半会儿也没有要醒来的样子，那我就趁这个时间介绍一下麦登先生的生平事迹，使各位观众能够深入了解一下那个熟悉而又陌生的约翰·麦登。同许多天分平平的运动员一样，约翰·麦登的球员生涯并没有什么亮点，他橄榄球生涯最辉煌的时刻是在担任教练时得到的，1969年32岁的约翰·麦登成为奥克兰突袭者队的新任教头，并且是当时全联盟最年轻的主教练，赛季结束时还被评为年度最佳教练取得了教练生涯的开门红。他在奥克兰突袭者队一呆就是十年，并在执掌突袭者队教鞭的第八个年头如愿以偿的捧得了第11届超级杯（超级杯是赛季末两个分联盟的冠军球队之间的比赛，也是职业橄榄球界的最高荣誉）。凑巧的是今年我国的橄榄球踢球手李超然通过选拔有幸前往约翰·麦登的老东家——奥克兰突袭者队试训，并参加一些热身赛。退役后的约翰·麦登先后在CBS、Fox、ABC以及NBC等著名电视台担当橄榄球评论员，近年来他一直在ABC电视台的"周一足球之夜(Monday Night Football)"担任评论员。这么说来麦登先生还是我们的同行，不过就一个电视工作者来说约翰·麦登取得的成就丝毫不逊于他的橄榄球事业，他曾9次获得"艾美奖"并一直是电视观众最喜爱的评论员。约翰·麦登对橄榄球做出的贡献是巨大的，同时他在橄榄球界的号召力也是无人能出其右，所以当年EA的创始人崔普·霍金斯

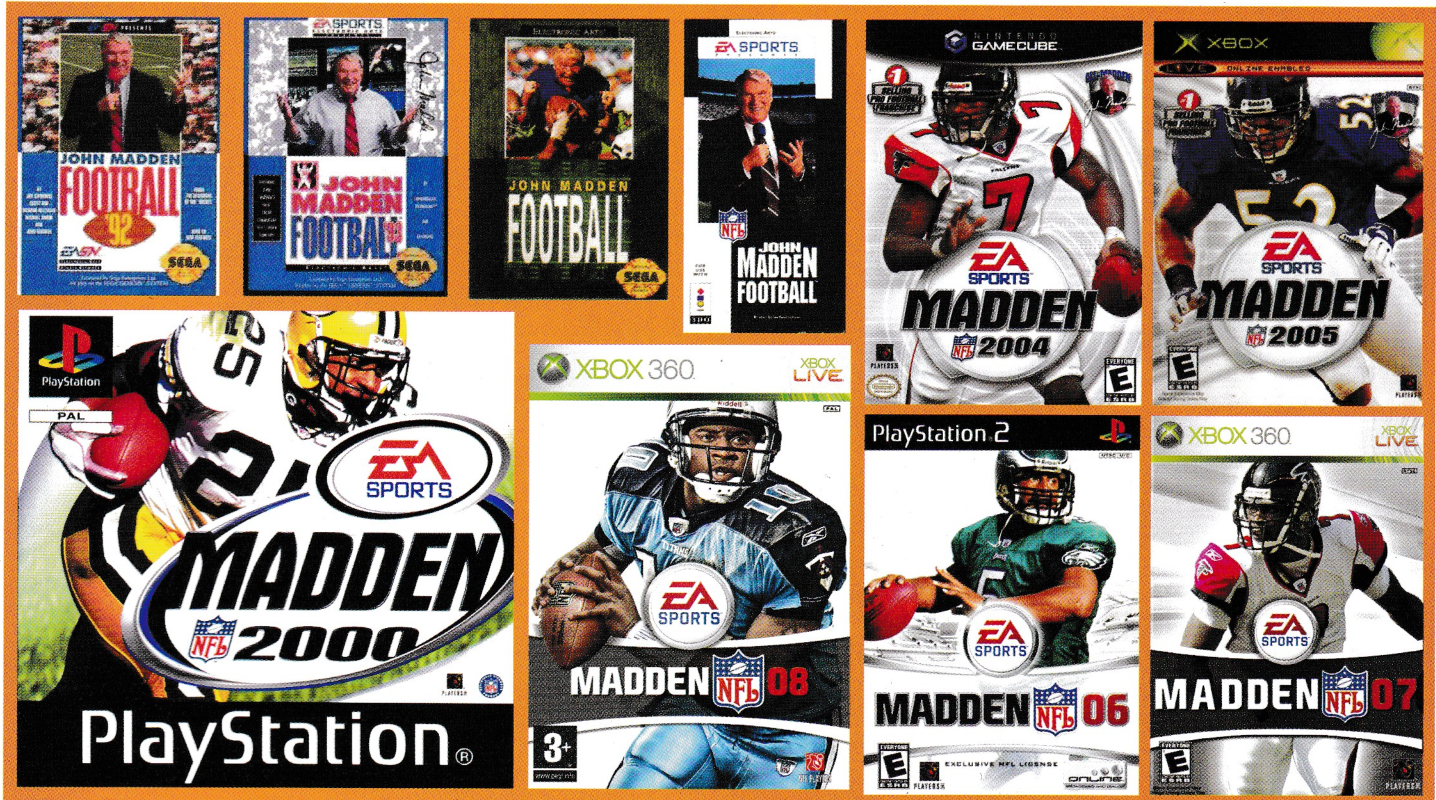
才会费尽心机拉拢麦登老先生参与游戏的开发。当然约翰·麦登对游戏的贡献并不仅仅是提供了一个名字，他与ABC电视台“周一足球之夜”的搭档艾尔·米歇尔(Al Michaels)还参与了游戏的现场解说部分。体育游戏的现场解说一直是提高游戏真实性的有效方法，一个好的现场解说能够使游戏代入感得到大幅提高，尤其解说员是现实中家喻户晓的体育界名人那起到的效果是不言而喻的。除了在游戏里献声之外，约翰·麦登还在众星云集的橄榄球电影《背水一战》(The Replacements)里客串了一回解说员。

在每年国家橄榄球联盟新赛季开始之前的那段时间就是《麦登NFL》新作的发售日，而《麦登NFL》的新作会毫无疑问地夺得北美地区游戏销量榜的榜首位置，此后还会在前十名的位置上停留很久才会退出人们的视线，这种情况每年都是如此，而且只会出现在北美地区。其实原因很简单，橄榄球的地区局限性决定了这一切。橄榄球的处境从世界范围上来说可谓一边是海水一边是火焰，这里当然不是说它的处境有多么严峻，而是说橄榄球这个北美地区的第一大运动却在世界其他地区无人问津。相对于世界三大球类运动——足球、篮球、排球，由英式橄榄球衍生出的美式橄榄球在世界范围内的影响力和普及率却小得多，甚至在比赛规则、比赛方式、比赛用具上都与同胞兄弟英式橄榄球相去甚远，尤其是橄榄球运动员佩戴头盔和身体护垫，光这一套行头就要1000美元，组建一支球队更是需要巨额的开销，如此昂贵的硬件基础设备很大程度上影响了该运动的普及，然而不需要这些昂贵比赛用具的英式橄榄球虽然曾入选过奥运会正式比赛项目，但与足球、篮球、排球相比还是差了一大截。目前，除了美国之外，只有欧洲有一个由六支球队组成的欧洲橄榄球联盟，在其他地方如日本、澳洲、墨西哥等，橄榄球也有小规模流行，但只限于业余赛事。综上所述，由于橄榄球的局限性使得《麦登NFL》成为了不折不扣“窝里横”的国民游戏，更像是美国版的《勇者斗恶龙》，至少在商业效益上两者都有很多相似之处。就是在这样一个相对独立单一的销售市场里，“《麦登橄榄球》系列”依然取得了5000多万套的累积销量，每年都能够吸引一些以前从未接触过电视游戏的人加入到玩家队伍中来，这些最初只是热衷于体育的人，借由《麦登NFL》为契机开始尝试电视游戏，并因此开始接触更多的游戏类型和作品。从这个角度讲，不得不承认“《麦登橄榄球》系列”是游戏产业最重要也是最优秀的系列之一。

体育类游戏的丰厚利润引来无数商家竞相投身于这场淘金运动中，许多强有力的竞争者无时无刻都在个条战线上对EA体育王朝的发起冲击，如果说足球游戏里《WE》有可能打败《FIFA》，篮球游戏里《NBA 2K》可以取代《NBA Live》，那么到目前为止橄榄球游戏这块诱人的大蛋糕仍然牢牢地掌控在EA手中，这其中除了约翰·麦登的名人效应和游戏优秀的素质外，还有长期以来形成的铁杆玩家群，他们才是《麦登NFL》不败神话的创造者。为答谢玩家的支持，EA在今年联手美国珠宝业巨头Jostens公司(该公司以为各种锦标赛制作冠军戒指而闻名)，为玩家订做在游戏里自定义设计的冠军戒指，根据使用材料的不同收取149到495美元不等的费用。次项活动由美国国家橄榄球联盟授权，所有订做的戒指都是独一无二的。

说了这么半天我已经是口干舌燥了，不过看来麦登老先生还没有睡醒的迹象，老年人嘛说睡就睡说醒就醒，大家要有点耐心多等一会，毕竟这次机会难得不然下次要想请老先生来估计得到中美通铁路的时候，麦登老先生乘飞机旅行是非常难得一遇的。借这个空我就先说些娱乐点儿的东西大家放松一下，那就先从著名海外《花花公子》说起……这位观众一听你就是想歪了，你看看表，现在是午夜以后吗？我们可是一档健康向上的娱乐节目。还有你对人家杂志的理解也不对，人家是一本时尚休闲刊物，只是有个别页登了些大姐的相片，不过人家好歹都穿了些很简单的衣服。等下！先别扔东西，我这不是跑题。众所周知登上《花花公子》杂志封面的大姐有些其后的命运都很悲惨，不是出车祸就是吸毒过量一命呜呼，或是在不久碰上些其它各种各样的倒霉事，而且有这种遭遇的还不在少数，以至于有人把这种现象称之为“《花花公子》的封面魔咒”，同样的“封面魔咒”也出现在《麦登NFL》的游戏封面上。在最近的一场NFL比赛中田纳西泰坦队的球星Vince Young在比赛到第三节时股四头肌损伤，要几周后才能伤愈复出。这个倒霉的球星近段时间做过的最失算的事情就是答应EA把他的形象印在《麦登NFL 08》的封面上，从2001年到现在被印在游戏封面上的球星们都在其后开始的新赛季里受伤停赛，这个“封面魔咒”已经持续了8年，不知明年又会是哪位球星成为这个魔咒的接班人，奉劝他们千万别被EA的金钱所迷惑，先去算下生辰八字看看自己的命够不够硬再作决定也不迟。不过事事都有例外，约翰·麦登的名字也印在了游戏封面上，这些年还不是活蹦乱跳活得好好的……啥，你说他老人家现在一点动静都没有了，人家不打呼噜了有什么好奇怪的，这位观众你有些小题大做了吧……什么？我才没紧张，有什么好紧张的，耽误大家这么多时间，我们也只好把刚才那段剪掉不播了。

好了，时间不早，节目刚好，由于约翰·麦登老先生回国的时间比较紧，我们还要抓紧时间送老先生去医院，不，是机场。那么本期节目就告一段落了，想要嘉宾签名的观众可以把你的通讯地址留给传达室王大爷，我们会将签名寄到你留下的地址。最后感谢各位现场的观众和各位杂志前的观众收看我们的节目，让我们下次再见。



次世代的声音

《游戏·人》第二十六辑 CD 介绍



次世代是个相对的概念，各个时段的次世代都不相同，不过谈起次世代，大家一般都指的是画面上质的飞跃和提升，的确，视觉上给人的冲击力是最直接的，但要达到震撼的目的，仅凭画面是不够的，“没声音，再好的戏也出不来”这段通俗的广告词说的都是大实话。的确，在新一轮的次世代中，声效的进步不算大，THX、杜比声音技术的认证也早就在游戏中被广泛应用，让我们的耳朵已经习惯了高保真的质量，也许，听觉享受上的次世代早就来了。

这也是本期《游乐园》的主题，小五并不是要做什么游戏业界的评论分析，而是想请大家一起来聆听，那最纯粹直接的声音。

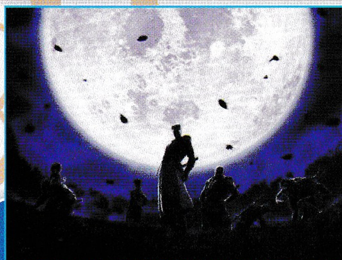
■ 五味子

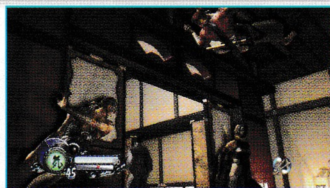
01	十六夜	《天诛 千乱》主题曲	1：44
02	GO MY WAY	《偶像大师》主题曲	4：51
03	向日葵女孩	《我的暑假 3 北国篇》主题曲	2：49
04	Nephilim	《先祖之魂 失落的传承》主题曲	4：27
05	吕布 REMIX	《真·三国无双 5》配乐	2：18
06	许都侵攻战	《真·三国无双 5》配乐	3：01
07	合肥之战	《真·三国无双 5》配乐	3：05
08	The King of England	《剑刃风暴 百年战争》配乐	2：10
09	Fighting for France	《剑刃风暴 百年战争》配乐	2：38
10	Cobra Down	《使命召唤 4 现代战争》配乐	2：07
11	Coup	《使命召唤 4 现代战争》配乐	3：31
12	Zakhaev's Exchange	《使命召唤 4 现代战争》配乐	3：50
13	SELUMNA PEAK	《皇牌空战 6 解放的战火》配乐	5：30
14	A BRAND NEW DAY	《使命召唤 4 现代战争》Ending	4：38
15	Brutes	《光环 3》配乐	5：08
16	Finish the Fight	《光环 3》配乐	2：28
17	夜曲	《信赖铃音 肖邦之梦》配乐	4：32
18	离别曲	《信赖铃音 肖邦之梦》配乐	4：48
19	Empty Houses	《生化奇兵》配乐	1：44
20	Cohens Masterpiece	《生化奇兵》配乐	2：53



流行篇

流行元素在游戏音乐中是主流，为了扩大游戏的附加效果，吸引更多的玩家，聘请知名声优、歌手来演唱游戏主题歌早就不是什么新鲜事。





屈指算来，《天诛 千乱》已经是“《天诛》系列”的第六部正统作品了，时过境迁，虽然忍杀和隐匿行动的魅力依然不减，但游戏的风格已经与最初的作品大不相同了，不过音乐和音效部分却是《天诛》系列一直表现最稳定，发挥最出色的环节，尤其是每一作的主题歌都非常具有感染力，“忍者立体活剧”中大宅深院、山谷密林的那种幽森感在它的衬托下格外有代入感，那种感觉恐怕也只能在这首《十六夜》中才能找到了……十六夜是力丸的爱刀，力丸也是在《千乱》中出现的惟一系列角色。

1 十六夜　演唱：岸川恭子

月白が照らした名も知らぬ花
影となりて暗と戏れば
夜半に魅入られんとし その身を捧げた
はらはら舞い散り
逝き惑い堕つれば
揺荡えば
明けを待たずに
泡沫に消ゆる
终わりなく
果てもなく 刻を道连れたとしても
姿なく形なく
宿命だけ信じて
十六夜の月と思し
踌躇いは何処や…

洁白的月光照射在不知名的小花上
它的影子正在与黑暗嬉戏
将身体奉献给被深夜魅力所笼罩的都市
飘舞散落
随着消逝的困惑堕落
摇荡的话
即使不等到黎明
泡沫也会飘起消失掉
无终亦无果
即使以时刻作为领路者
无姿亦无形
仅相信着所谓的宿命
十六夜的月亮和思念
犹豫着该身向何方

2 GO MY WAY 演唱：天海春香（中村绘里子）、水濑伊织（钉宫理惠）、高规弥生（仁后真耶子）

GO MY WAY GO 前へ
頑張ってゆきましょう
一番大好きな
私になりたい

ノンストップで行ってみましょ
って思ったらまた赤信号
そんな時は凹まないで
ハイウェイがあるファイト

フルスロットル飛ばしてみましょ
って思ったらスピード制限
こんな時は悩まないで
ジェットがあるフライト

未来は誰も見えないモノ
だから誰もが夢を見てる
どんな地図にも載ってないけど
どんな時代でも叶えてきたよ
さあ行こう

GO MY WAY GO MY 上へ
笑顔も泪でも
この世界中が
Wonder Land な Never Land

GO MY WAY GO 前へ
がんばってゆきましょう
一番大好きな
私になりたい

GO MY WAY GO MY 上へ
ほら1人1人が
この世界中で
One & Only でも Not Lonely

GO MY WAY GO 前へ
はりきってゆきましょう
全ての輝き
この指にとまれ

GO MY WAY 向前冲吧！
让我们一起来加油
我一定要成
最让我满意的自己

刚想一路畅通往前走
怎麽前面又是红灯
这种时候不必灰心丧气
我们可以走高速路 fight

刚想开足马力往前冲
怎麽又遇到速度限制
这种时候不必苦恼烦闷
我们可以喷射机 flight

没有人能够预料将来的事
所以每个人才会有梦想
即使从来没有地图指明方向
无论什麽时代梦想都能实现
来吧 一起走吧

GO MY WAY 向前冲吧
尽管有欢笑也有泪水
世界上的每一个地方
都是永无止境的梦幻乐园

GO MY WAY 向前冲吧
让我们一起来加油
我一定要成
最让我满意的自己

GO MY WAY 向前冲吧！
不管你我还是所有人
在世界上的每一个地方
都自由独立却并不孤单

GO MY WAY 向前冲吧
让我们鼓足精神向前冲
要让全世界的光辉
都聚会在我身上

go my way go mae e
gan ba tte yu ki ma syou
yi chi ban da yi su ki na
wa ta shi ni na ri ta yi

non su to bbu de yi tte mi ma syo
tte o mo tta ra ma ta a ka shin gou
sonn na to ki ha he ko ma na yi de
ha yi u e yi ga a ru fa yi to

fu ru su ro tto fu to ba shi te mi ma syo
tte o mo tta ra su pi-do sei gen
konn na to ki ha na ya ma na yi de
je tto ga a ru fu ra yi to

mi ra yi ha da re mo mi e na yi mo no
da ka ra da re mo ga yu me wo mi te ru
donn na chi zu ni mo no tte na yi ke de
donn na ji da yi de mo ka na e te ki ta yo
sa a yi kou

go my way go mae e

e ga o mo na mi da de mo
ko no se ka yi jyu u ga
wonder land na never land

go my way go mae e
gan ba tte yu ki ma syou
yi chi ban da yi su ki na
wa ta shi ni na ri ta yi

go my way go my mae e

ho ra hi to ri hi to ri ga
ko no se ka yi jyu u de
one&only demo not lonely

go my way go mae e
ha ri ki tte yu ki ma you
su be te no ká ga ya ki
ko no yu bi ni to ma re





不得不说，能够让美少女育成类游戏在次世代主机上占有一席之地，《偶像大师》可谓功不可没。用当下最能抓住宅男的"萌系"作为卖点，再配合高清质量的画面表现与众多知名声优的献声，虽然后续繁多的附加下载项目对爱好者来说属于"一个愿打一个愿挨"，可还是让你心甘情愿地掏空了荷包，足见 NBGI 造星计划的成功，动画版的改编、续作的即将推出又掀起新一轮的"偶像狂潮"。既然游戏的主题是培养流行偶像，自然少不了她们很多青春活泼的歌曲，《GO MY WAY》是游戏中最受大家欢迎的一首歌，本次附上它的罗马音，有兴趣的话也来跟着唱吧。

3 向日葵女孩 演唱：伊藤咲子

"《我的暑假》系列"虽然是小制作，不过作为 SCEJ 第一方的招牌菜，其清新质朴的风格还是有一批忠实拥护者的。以少年暑假的乡村生活为题材，用美丽清新的画面和有趣的生活细节让你度过一个难忘的暑假。系列第一作以山为题材，第二作以海为题材，第三作，也是作为次世代主机上的第一作则是以草原为题材。主题曲采用了曾经的玉女歌手伊藤咲子的成名曲《向日葵女孩》，贴切至极，森林中阳光透过树叶洒在绿草上，留下草叶的阴影，草原里微风吹过，草叶随之轻轻摇曳，碧绿的草原、贻爽的微风、蓝色的天空、清澈的溪水……这一幅美丽恬静的草原景色仿佛就随着歌声被带到了你的脑海中。

誰のために咲いたの
それはあなたのためよ
白い夏の陽ざしをあびて
こんなにひらいたの
恋の夢を求めて
回るひまわりの花
そしていつも見つめてくれる
あなた太陽みたい

泪なんか知らない
いつでもほほえみを
そんな君が好きだと
あなたはささやく
もしもいつかあなたが
顔を見せなくなれば
きっと枯れてしまうのでしょう
そんなひまわりの花

泪なんか知らない
いつでもほほえみを
そんな君が好きだと
あなたはささやく
誰のために咲たの
それはあなたのためよ
あなただけの花になりたい
それがわたしの願い
あなただけの花になりたい
それがわたしの願い

此花为谁而开
此花为你而开
沐浴着夏天那纯白的阳光
心境是如此的开拓
追求着恋爱的梦想
圆圆的向日葵
而且想平时那样的凝视
看起来你就仿如太阳一般

不知泪水为何物
随时都面带微笑
窃声私语
我喜欢那样的你
也许某天无法再看到你那面孔的话
一定会因此而枯萎
就像向日葵见不到阳光一般

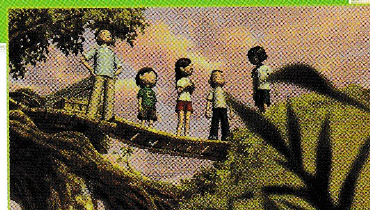
不知泪水为何物
随时都面带微笑
窃声私语
我喜欢那样的你
此花为谁而开
此花为你而开
想要变为一朵只属于你的花
这就是我的愿望
想要变为一朵只属于你的花
这就是我的愿望

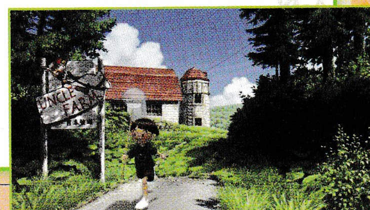


歌手小档案

伊藤咲子
本名
伊佐咲子（旧姓伊藤）
生日
1958 年 4 月 2 日
出身地
东京

她和山口百惠等当时的玉女明星一样都是从著名选秀电视节目《明星诞生》中脱颖而出的，出道后很快成长为实力偶像明星。





4 Nephilim 演唱：西川贵教

放たれた翼が
愿いを撒き散らして
この世の果て堕とした
祈りを空中へと

その瞳に映すのは
欠けた月の螺旋
なぞる指が辿り着く
场所を探してる
抱き合うたび
れるれる肌と微热を
贪るように
また胸を缔め付ける

放たれた翼が
愿いを撒き散らして
この世の果て堕とした
祈りを空中へと

夜の渊に咲く华を
耳へ押し当てて
响く街のざわめきに
吐息を重ねた
今も滲む
あの日はぐれた记忆が
涸れた苦の痛みを伤に变えた

假初めの翼で
羽ばたく命の灯火は
あらがう罪を指して
思いは君へと

血涂られた翼は
舞い上がり风になり
几千に碎かれた
誓いを空中へと
假初めの翼で
羽ばたく命の灯火は
あらがう罪を指して
思いは君へと

被放开的羽翼散布着愿望
作为这个世界末日的祈祷

那眼中映照出来的是月之螺旋的碎片
手指描绘寻找容易走到的地点
每次相互拥抱渗进肌肤的微热
像贪婪一样再次 紧着胸膛

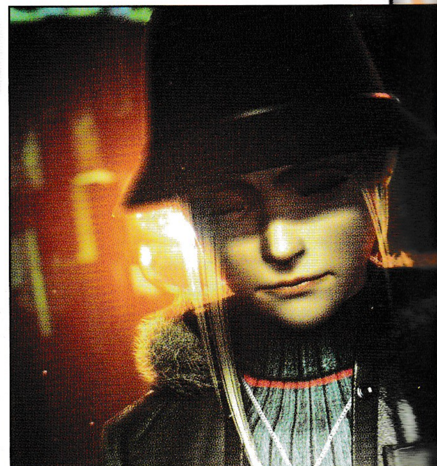
被放开的羽翼散布着愿望
作为这个世界末日的祈祷

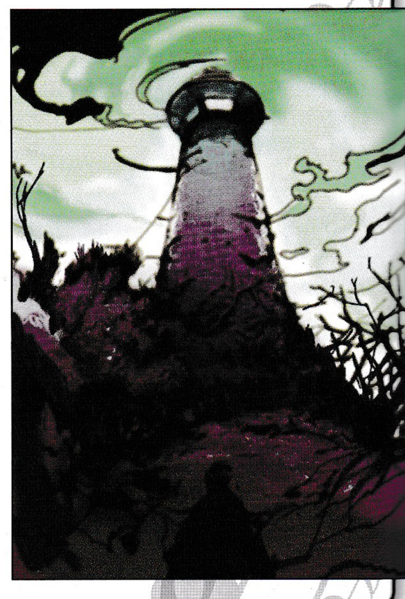
黑夜深渊盛开的樱花掩盖住双耳
嘈杂声回响的街道重叠着叹气声
现在浮现出的是当初堕落的记忆
应该乾涸的痛变成伤

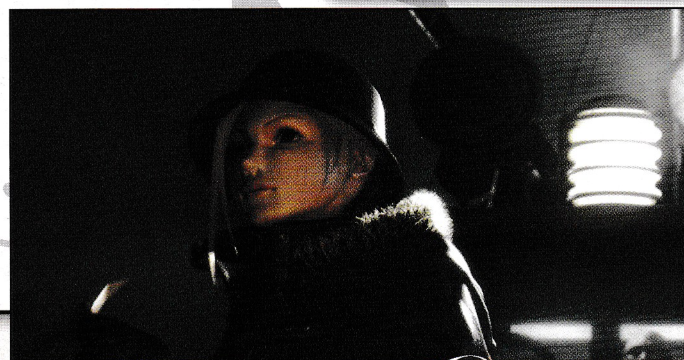
用短暂的羽翼振翅生命的灯火
反抗之罪指出想你的思念

被鲜血沾湿的羽翼像风一样飞舞
碎成几千空中的誓约
用短暂的羽翼振翅生命的灯火
反抗之罪指出想你的思念

奇异的英伦风格，玄疑的推理剧情，六轴新颖的战斗方式，这些都让《先祖之魂　失落的传承》成为PS3初期十分出色的一款A·AVG。在发售前那段预告影像中，就伴随着西川贵教这首《Nephilim》吸引了不少玩家，力度厚重的唱腔，疾进激烈的旋律都是他的一贯风格，西川贵教上一次为游戏演唱主题曲还是身在T.M.Revolution中，而在此时他已经发起并成立了这支名叫“abingdon boys school”的4人乐队，以“学校”为主题的制服装束，自由奔放，无拘无束的乐曲风格，以及水准极高的现场演奏，让a.b.s.成为了一支独特的乐队，岸利至的音效，柴崎浩和SUNAO动态且细致的双重吉他缠绕，再加上西川贵教高亢激烈的嗓音，在游戏结尾时将其中暗藏的那股激烈感情迸发了出来。







5 吕布 REMIX 作曲：MASA

《真·三国无双5》被一些忠实爱好者评价为一款“雷”作，作为次世代主机上的全新系列作品，游戏的很多东西都还处在“尝试”的阶段。不过本作的音乐确是达到了“无双”有史以来的最高水准，这由《吕布REMIX》是整个系列的主题旋律，也代表了游戏爽快极意、霸气十足的风格，重新混音制作后更是将吕小强那威武勇猛的气势发挥得淋漓尽致。



6 许都侵攻战 作曲：Masato Koike

本作最高曲！《真·三国无双》系列”音乐的一大特色就是将中国古典乐器与现代流行音乐相辅相成，二代、三代中都有过出色表现。这由《许都攻侵战》中，电子吉他、竖笛、洋琴等多种乐器交相辉映，民乐配合摇滚元素，演绎了一曲“悠扬激昂”的战斗音乐，另外官方给这首曲子的英文标题是《Wwlcome to China》，尤见其中国风了。



7 合肥之战 作曲：Masato Koike

当年的合肥之战，张辽带领八百步兵突破孙权十万大军围攻，光凭数据就体现出何谓“一骑当千”，张文远更是斩二将，直冲入孙权营垒，杀至孙权帐下，这是何等的威风八面。五代的“合肥之战”透露着一股子西亚风格，初听很是诡异，还以为是拿错了“南蛮侵攻战”的配乐，听至中段，鼓点与吉他越来越急，直至收尾，整曲将战场上紧张快节奏的刺激感完美表现出来。



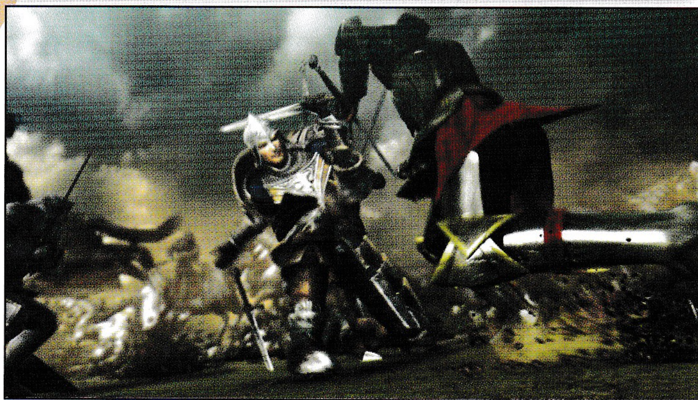
战争回响篇

因为机能的大幅度提升，战争题材的游戏在新一代次世代主机上大放异彩，这种题材的音乐也逐渐被玩家所接受。战争题材的音乐多以宏大的交响乐为主，但也不乏出色的电子乐，再配合优秀的剧情，往往给人以“战争大片”的感觉。

8 The King of England

作曲：Jamie Christopherson

世界上最纯净的声音是人声，最完美的人声则是合唱。弦乐、管乐乃至电子音乐都有音色缺陷，而合唱却总有难以捉摸的变化和多重声部的修饰。无论从哪一个角度听，都能听出远近高低各不相同的声音效果。英法两国这场旷日持久的战争中，双方互有胜负，也都相互付出了惨痛的代价。这曲“英王”神圣而又庄严，但不模糊，有如刀片般锋利清晰的音色会让你立刻在脑中浮现出这场战争的盛大场面。



9 Fighting for France

作曲：Jamie Christopherson

初听之下感觉和上一曲没有太大区别，但合唱作品的地域性与民族性也决定了合唱作品“声响表现”手法，合唱是歌者与听者心灵的呼吸与共振，闭上眼，仔细体会，你就会觉得这是不一支100多人组成的混声合唱团，或是管弦乐团和打击乐团，而是一支法兰西百万大军……在百年战争后期，法国英勇的战士和将领唱了主角，更有圣女贞德这样的传奇女将，他们都有着坚定的信念：“为了法兰西而战！”



10 Cobra Down

作曲：Harry Gregson

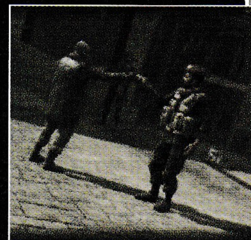
《使命召唤4 现代战争》无疑是今年最出色的主视角射击游戏，也绝对够资格在FPS史上为自己树一座纪念碑，游戏出色的画面真正将一场现代化的战争展现在了玩家眼前，为了烘托游戏的宏大史诗感，开发商特地请来了著名作曲家哈里・格雷森・威廉姆斯(Harry Gregson William)来为其谱写音乐。“We have a cobra down, repeat, we have a cobra down！”现代的反恐战争已经没有了过去那种四处弥漫的硝烟，这首《Cobra Down》紧张而又压迫，且使命感强烈，强调游戏本身的气氛和反恐战场主题，使人听后立刻会产生战斗的欲望。



11 Coup

作曲：Harry Gregson

富拉尼游街的这段描述足够证明一个主视角射击类的游戏也能将剧情表达得如此细腻真实，一个国家在军事政变后的萧条，秩序完全混乱，民众在镇压部队下的恐慌不安以及恐怖分子的恣意妄为，都在这短短的四分钟随着俘虏富拉尼的视角展现给屏幕前的每一位玩家。这段乐曲中散发着浓郁的中东气息，十足的异国风味透露着流转而魔幻的旋律，使这段剧情极富电影化感觉。



12 Zakhaev's Exchange

作曲：Harry Gregson

《COD4》描绘的这场虚拟未来战争一切都是因为军阀扎科夫的阴谋，政变的交易，这段关于敌人最高首领的乐曲神秘而又诡谲，哈里・格雷森并没有用叫嚣夸张的音符来强调战争史诗的场面，采用缓急有序的情绪调动，将节奏掌握得恰如其分，将那种令人不寒而栗的恐怖感丝丝传入听者耳中。



音乐人小档案



哈里・格雷森・威廉姆斯

哈里・格雷森・威廉姆斯（Harry Gregson William）出生于对音乐抱有严谨态度的英国，虽然自小就做为剑桥合唱团的一员巡演于世界各国，但直至从伦敦的吉尔德侯音乐与戏剧学校毕业后，加入由Stanley Myers指挥的交响乐团才得以碰到了对他成名有着莫大影响的配乐人Hans Zimmer（汉斯季默），并于1996年加入了季默的Media Ventures工作室，同年和季默合作为电影The Rock《石破天惊》创作出了大受好评的原声配乐，在2001年凭着为电影《怪物史瑞克》的配乐获得美国动画片大奖“安妮奖”最佳电影音乐奖，同时也获得英国影艺学院奖的提名。现在哈里是活跃在电影、电视和游戏业的著名作曲家，曾为《断箭》、《全民公敌》、《怒火救援》、《间谍游戏》、《纳尼亚传奇：魔衣橱》等知名影视作品创作过主题曲，而他最为电视游戏玩家所熟悉的作品，还要数他为《潜龙谍影2 自由之子》和《潜龙谍影3 食蛇者》创作过的主题音乐，明年要发售的《潜龙谍影4 爱国者之枪》的音乐也是由他创作的。Infinity Ward公司开发小组选择哈里为《COD4》作曲就是因为他最擅长表现游戏的整体风格，“哈里在游戏音乐创作方面的丰富经验和强烈热情必将《使命召唤》推向顶点。”

13 SELUMNA PEAK

作曲：Tetsukazu Nakanishi

凭借主机性能的大幅度提升，新一作完全把空战的那股气势做了出来，不过平心而论，本作的音乐整体质量在系列中可能是要排在末尾了，虽然维持了系列一直以来的大气，但编曲技巧上确有下降，管弦乐依然慷慨激昂，也将战争氛围渲染得十分合适，音效也带出了紧张激烈的临场感，但整体的确谈不上经典。不过有几首还是比较值得一听的，这曲《SELUMNA PEAK》也是第七关的标题，各种空中力量在这一关交战，使得“空战”魅力突显。



14 A BRAND NEW DAY

演唱：Trinity Boys Choir,Bulgarian Symphony Orchestra

在“皇零”那首佛拉明戈风的《NEAR THE BORDER》之时，系列的音乐质量似乎就达到了顶点，这次的主题音乐则改为了精彩的童声合唱，以几个普通民众的视角来描绘这场战争，是这次剧情推进的主要方式，柔婉安静的管弦乐与悠扬的童声合唱所组成的主题曲让人回味无穷，领唱音色纯净，和声谐和丰满而透明，让人感受到了战争给民众带来的影响。

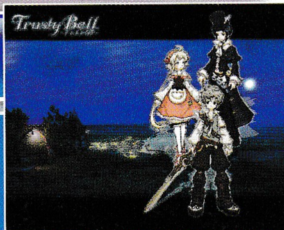


古典篇

次世代虽然代表着“新”，可还是应该有很多古老旋律值得我们记忆。

17 夜曲

演奏：斯坦尼斯拉夫 · 布宁

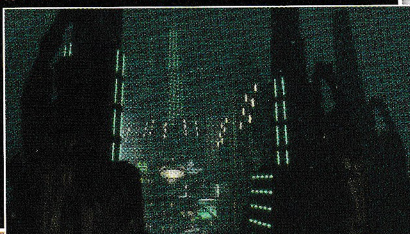


既然被冠以音乐大师肖邦的大名，那么音乐绝对是游戏最大的亮点之一。樱庭神的原创固然出色，可真正让这款游戏成为最柔美配乐的还是大师的名作，为此制作方还请到钢琴演奏家斯坦尼斯拉夫 · 布宁来演奏肖邦的钢琴名曲。布宁是1985年华沙肖邦钢琴大赛的冠军，他的录音在国际上一直不常见到，不过在日本倒是十分受欢迎，EMI就出版了不少他的演奏专辑，包括1999年为纪念萧邦逝世150周年的一系列录音。布宁在国际间的评价似乎并不如几位萧邦钢琴大赛得奖的前辈们；不过他的慢速弹奏风格十分特别，许多大胆的设计与诠释很是受到一些年轻人的喜爱。这首《夜曲》是游戏第五章的标题，也是在日本最受欢迎的肖邦作品，细细体会乐曲中所弥漫的惆怅、瞑想、缱绻气氛，以及其中包含的激动、叹息、兴奋、不安等丰富而微妙的情绪。你会感到夜晚的风格是统一的，而夜中的情调又是如此地不同。

19 Empty Houses

作曲：Garry Schyman

欢迎来到销魂城Rapture，这座人造的海底乌托邦依然持续着20世纪中期的风貌，音乐也是如此，原声音乐实在是超出了游戏附庸的美，作曲家Garry Schyman在这里创作出了最惊险、最可怕的管弦乐，完全重现了那个时期的音乐氛围。这曲《Empty Houses》在整个配乐中是比较简单的一首，全曲只有一个旋律，并没有过多地使用配乐，演绎了一曲悲哀的独唱，当你置身于这座幽静的空城中时更能体会到这份哀伤。



15 Brutes

作曲：Martin O'Donnell&Michael Salvatori

在《光环》世界的战争中，除了波澜壮阔的阵地战外，各种游击战也十分出色，鬼面兽（Brutes），在整个星盟社会中地位低于精英的种族，拥有极为出色的身体素质，十分强壮而且危险，有着很强的暴力倾向，在游戏中将会让你倍感头疼，作为它的主题音乐，无处不在背景中透露着紧张危险的感觉。



16 Finish the Fight

作曲：Martin O'Donnell&Michael Salvatori

《光环3》实在是承载了太多太多的附加任务，作为新一轮次世代主机大战中微软的一枚关键筹码，它的存在意义早就不是普通游戏那么简单了，从公布伊始就开始吸引各个媒体、玩家的眼球，到最终发售并在市场上力挽狂澜，这首《Finish the Fight》就一直伴随在我们耳边，就如同歌名一般，微软的寓意也是如此明显：胜利并结束这场战争，结束微软在这一轮中的次世代主机大战，还是达到Bungie的《光环》在FPS同类中的全面胜利？可战争真的结束了吗？若干年后也许我们早就不记得什么主机或者游戏的销量，惟有这曲荡气回肠的《Finish the Fight》还在耳边回响。



18 离别曲

演奏：斯坦尼斯拉夫 · 布宁

肖邦曾写作24首练习曲，这些作品，并不单为磨炼技巧而作，其中每一个乐曲，都有丰富的音乐性和独特的美感。这一首技巧艰难但旋律优美动听的《离别曲》也是一首练习曲，肖邦19岁时，爱上一位华沙音乐学院的女同学葛拉柯芙丝卡，她是一位亭亭玉立，有声乐天才的姑娘，肖邦因为生性羞怯，始终不敢向她倾吐爱意。当他决定远离祖国前往巴黎时，在葛拉柯芙斯卡的面前，弹奏了这首缠绵幽怨的钢琴曲，向这位日夜思慕的美丽少女告别。整曲尤以第一段的主旋律最为优美，常编写成合唱曲，广为演唱。据说有一次，肖邦听完他的一个学生弹奏的这首曲子，曾无限感慨地叹惜到：“啊，我的祖国！”可见乐曲的旋律中的确融入了作者的思乡之情。同时这也是游戏中第六章的标题。



20 Cohens Masterpiece

作曲：Garry Schyman

这首曲子可以说是标准的文艺复兴时期音乐风格作品，在这两首音乐曲中我们感受不到任何阴森的气氛，虽然缺乏有规律的节奏、没有强弱音变化，但整体表达出了安详而庄重的感觉，而时隐时现的轻快音乐又仿佛让人们看到了曾经的宁静祥和，为了体现怀旧的风格和海底城往昔的辉煌，让人可以深切地感受到那种精致而优雅的美感。



有史以来最成功的**恐怖游戏**
牵动全球千万人心灵的精彩剧情

12月22日全国上市

笼罩在“别墅事件”阴云下的S.T.A.R.S
安布雷拉对幸存者的重重追杀
缅因州海湾地区的安布雷拉研究所
足以毁灭世界与人类的新型病毒
这里讲述的
是瑞贝卡那段不为人知的故事……





生化危机官方小说1
安布雷拉的阴谋

生化危机官方小说2
噩梦的洞窟

已上市
各地报刊亭销售中

以一代游戏的剧情为蓝本
并加入众多极具吸引力的原创情节

《游小说》倾力奉献
《生化危机》系列官方小说第二部震撼推出





游小说 第10辑

240页25万海量文字让你看个够

《最终幻想IV》——5万字精彩小说一期完结
《无瑕传说》——带你进入最新的《传说》世界

《格兰蒂亚》+《战国BASARA2 酷炫与帮派》+《质量效应 启示》
三大官方小说进入更加精彩的篇章

《奥丁领域》
连续五期最受欢迎小说
将迎来真正的高潮部分!

只要您对游戏的剧情感兴趣,
那《游小说》就是您的最佳选择!

12月28日全国上市

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活 Culture • Entertainment • Game

游戏人

¥14
2007.12
Vol.
26

ISBN 7-88578-090-6



GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新

